

NEC
NINTENDO
SEGA
AMSTRAD
ATARI
SNK

TRAYER

NOUVEAU

N°15

SCOOP
LA SUPER NES
ARRIVE EN FRANCE !



LES HITS DE NOËL
Sonic, Quackshot, Simpsons

TESTS
40 jeux passés en revue

TRUCS EN VRAC
12 pages explosives

PLANS
Super Mario 3
et Ultima IV

25F

M4413 - 15 - 25,00 F



MENSUEL - DECEMBRE 91

League Bowling

LA PERFECTION

Pinball

GHOST PILOTS

**SNK****BLUE'S JOURNEY****SENGOKU****LEGEND OF SUCCESS JOE****LEAGUE BOWLING****BURNING FIGHT****GHOST PILOTS****KING OF THE MONSTERS****ALPHA MISSION II**

IMPORTATEUR ET DISTRIBUTEUR : GUILLEMOT INTERNATIONAL. Tél 99 08 90 89

Gi

VOTRE EXIGENCE
LA CONSOLE OFFICIELLE*
CONTACTEZ-LES :

ULTIMA

Games

LILLE (20.42.09.09) - PARIS 11* (1.43.38.96.31) - PARIS 8*
(1.42.94.97.14) - PARIS 16* - BORDEAUX (56.44.47.70) - DAX
(58.74.18.63) - NANTES (40.09.15.92) - PERPIGNAN (68.34.24.40)-
PAU (50.06.91.77) - TOURS (47.08.78.90) - MARSEILLE

COMPUSTORE

*C'est le top !
43 rue de la convention
75015 paris*

Tél : (1) 45.78.67.30

METRO ET RER JAVEL

COCONUT

PARIS 16^{ème}
PARIS 11^{ème}
MARSEILLE
GRENOBLE
MONTPELLIER

MAJUSCULE ERAGNY

CENTRE COMMERCIAL
ART DE VIVRE
95616 CERGY PONTOISE
Tél : (1) 34-21-89-51

PIXEL SOFTWARE

BRICO LOISIRS
1217 MEYRIN
GENEVE
SUISSE
☎785.03.13

PHONOLA

C.C.GRAND VAR
83160 TOULON LA
VALETTE
Tel : 94.75.18.20

Carrefour

LIEVIN 
2 RUE M. LIETARD
62800 LIEVIN
☎21.44.33.33



CENTRE COMMERCIAL
V2
NIVEAU HAUT
(à côté Pizza Paï)
59650 VILLENEUVE
D'ASCO



MICRO SWEET

171 BLD MAXIME
GORKI 94800 VILLEJUIF
METRO LOUIS ARAGON (terminus)
TEL : (1) 46 77 14 00



*Séquence
News*



N°1 C'est tout !

LYON

7 avenue Gambetta
Tel : 76-66-33-60

NANTES

81 place Viarme
Tel : 46-26-42-42

CHARTRES

25 r. Saint Bélay
Tél : 37-21-17-17

NICE

4 rue Lepanto
Tél : 93-02-62-80

* LA SEULE QUI VOUS PERMET DE NE PAS AVOIR
D'INDICATIONS EN JAPONAIS À L'ECRAN. NOTRE
CONSOLE ET NOS JEUX SONT FOURNIS AVEC
MANUEL FRANCAIS.



LE PREMIER MAGAZINE EUROPÉEN CONSACRÉ AUX CONSOLES DE JEU

PLAYER ONE



Sonic, Donald et Bart Simpson, trois héros exceptionnels en couverture d'un *Player One* exceptionnel ! 132 pages, des plans, des tests sur 4 pages, des trucs, comme une pluie de cadeaux, des infos internationales sur l'univers des consoles. Avec ce numéro de décembre, c'est Noël avant l'heure. Le fait marquant de cette fin d'année, c'est l'arrivée massive de jeux Sega, tandis que Nintendo campe sur ses positions et compte sur Mario III et les Simpsons pour faire un carton. L'avenir s'annonce fabuleux pour tous les consoles-maniaques que nous sommes. Les nouvelles machines qui sortent actuellement au Japon et aux Etats-Unis vont arriver rapidement chez nous. Les grandes compagnies internationales qui développent les jeux s'installent désormais en Europe et plus particulièrement en France. Si vous voulez tout savoir sur ces derniers événements, rendez-vous dans *Player One*... en 1992.

A QUI ECRIRE ?

Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de *PLAYER ONE*, écrivez à :

SAM PLAYER, *PLAYER ONE*,
31, rue Ernest-Renan

92130 Issy-les-Moulineaux.

Pour la rubrique Trucs en Vrac, (pages 32 à 43), toutes vos lettres sont les bienvenues.

Envoyez vos propres trucs, vos trouvailles les plus extra. Attention, les meilleurs seront publiés.

Ecrivez à Wonder Fre, *PLAYER ONE*,
31, rue Ernest-Renan

92130 Issy-les-Moulineaux.

Pour les Plans et Astuces (pages 114 à 123) adressez votre courrier à Pierre ou à Sam.

Si vous êtes bloqués dans un jeu, écrivez à SOS *PLAYER ONE*

31, rue Ernest-Renan

92130 Issy-les-Moulineaux,

sans oublier d'indiquer le nom du jeu et le niveau où vous perdez. Si vous voulez faire passer une petite annonce gratuitement, envoyez-la à :

Annonces *PLAYER ONE*
31, rue Ernest-Renan

92130 Issy-les-Moulineaux.

Sam Player

SOMMAIRE

- 4 -
EDITO

- 5 -
SOMMAIRE

- 6/7 -
COURRIER

- 8/21 -
STOP INFO

- 26/31 -
MADE IN JAPAN

- 32/43 -
TRUCS EN VRAC

- 44/65 -
TESTS DE JEUX

- 66/67 -
POSTER

- 68/111 -
TESTS DE JEUX

- 109 -
CONCOURS

- 114/123 -
PLANS ET ASTUCES

- 124/125 -
SOS

- 126/129 -
REPORTAGE

- 130 -
TOP 10

MEGADRIVE
Une fin d'année
fantastique

SONIC
Le meilleur jeu
de tous les temps
sur Master
System

**3615
PLAYER ONE**
Branchez-vous sur
le serveur Minitel
de Player One

**MADE
IN JAPAN**
6 pages de
nouvelles
délirantes

CONCOURS
Gagnez une
SuperGraphx et
des dizaines
de
cadeaux

**PLANS
ET ASTUCES**
Mario III et Ultima IV



PLAYER ONE est une publication de MEDIA SYSTEM EDITION
11 rue Linois, 75001, 021 20 0221131-MOULINASSE - Tél. 40 91 07 00
Directeur de la publication : Alain KAHN
Directeur de la rédaction : Philippe MARTIN
Rédacteur en chef : Pierre-Yves L
Responsable de la fabrication : Sabine CHAMPAGNE
Premiers responsables de rédaction : Agnès VIDAL-MAHEIT
Secrétaire de rédaction : Jean CAUC-VE
Rédacteurs : Benjamin BOUARD, Bruno DANIEL, Christophe DEURMEL
Cyril DREYER, Christiane FORTIER, Olivier RICARD, Olivier SCHEFF
Traducteurs : Valérie DEJAS
Couverture : Jean-Denis FENDEL
Les illustrations de la couverture et de Walt Disney © Walt Disney © M&A Creative © Sega.
Plan : Philippe LECORVE
Publié le 01/10/88 40 91 07 00
Chefs de publicité : Véronique COGNARD, Corinne FICHES
Activités marketing et responsable publicité : Barbara ENGHEMAY
Administration : Sylvie BRUNAUD, Propriété LEFÈVRE

Directrice artistique et créatrice visuel : Fabienne ZWILLER
Illustrateur : Tom DEYTER
Maquillage, composition et photogravure : C. SIA
Impression : SGA Taitry
Sécherie abaissement : Michel BOUARD - Tél. 40 91 07 00
France et communication postale : 1 an 110 francs - 220 11
Ergonomie : Dupuis 401343. Cédéroms : 410 11
Téléphone : 40 91 07 00
Média système lettres : 16 au capital de 230 000 F
RCS Nanterre 8141 242 804
Président-directeur général : Alain Kahn
Directeur général : Philippe Martin
Commissaire aux comptes : 17 72 809
Expéditeur : M&A
Dépôt légal : janvier 1988
Tous les contenus qui nous ont été envoyés sont publiés sous
la responsabilité de leur auteur. Elles ne sont pas responsables de la
performance téléphonique pour les numéros de 15 à 18 h

Naeïl approche et c'est une vraie folie à la rédaction de Player One. Crevette se roule par terre en hurlant dès qu'il aperçoit un nouveau jeu. Wander passe des nuits blanches sur Super Ghouls and Ghosts pour le finir avec une seule vie. Iggy n'arrête pas de manger de la choucroute en testant ces jeux. Blanche-Neige, la petite nouvelle, ne sort plus sans ses sept mains et Wolfen devient de plus en plus fou à force de préparer les « Plans et Astuces ». J'ai juste la place de me glisser dans un coin pour répondre à vos questions. BOOOOOOONNE ANNEEEEE !

Sam Player

COURRIER

Salut Sam,

Je commence par le même refrain : ton camarade pète le jeu. Je sais pas la pour te faire des louanges mais j'ai une rafale, que dis-je, une armée de questions qui me range les neurones jour et nuit.

1) L'adaptateur Sega pour mettre les cartouches de la S.M.S sur Game Gear existe, mais le contraire existe-t-il ? 2) Quel(s) différence(s) y a-t-il entre la Super Famicom et la Super NES ? Laquelle des deux sera importée en France ? 3) Quelles sont les différences entre la Megadrive japonaise et la française... ? 4) Ce serait sympo de sortir des objets à l'effigie de votre mag comme des T-shirts, montres, stylos porte-clés, sac à dos, etc. ça montrerait à ceux qui ne connaissent pas Player One qu'ils sont assez c... et qu'ils se rendent compte des choses qu'ils ont ratées. 5) Dans le n°14, vous mettez au Top 10 que Tétrix sur Game Boy est en seconde position. Comment cela se fait-il ? Puisque ce jeu est vendu avec la béane. 6) Pour les consoles Player One, pourquoi a-t-on plus de chances de gagner sur Miniel ? 7) C'est la dernière, pourquoi dans le rubrique « Mode In Japan », ne parlez-vous pas de la Game Boy qui, parmi les portables, est la reine ? Ce serait vraiment sympo si tu publiais ma lettre... Dude

Hello Dude

Oui, il existe, mais il n'est pas destiné au grand public et pour l'instant tu n'as aucune chance de pouvoir te le procurer. Sur le plan technique, il n'y a aucune différence

entre la Super Famicom (destinée au marché japonais) et la Super NES (destinée au marché américain). Elles ont juste un look et un format de cartouches différents. Elles sont donc incompatibles entre elles. Pour la France (et l'Europe en général), il est fort probable que nous ayons la version américaine.

Mais, comme pour la NES (8 bits), il est à peu près sûr que les cartouches américaines ne fonctionneront pas sur la version française. Pour la Megadrive, la version japonaise (non officielle) est un peu plus rapide que la version française (officielle) et en overscan il image du jeu occupe tout l'écran). Nous sommes en train de créer des objets à l'effigie du magazine et je croie que tu vas être assez étonné. Le Top 10 Game Boy est établi en fonction des votes recueillis sur le 36 15 Nintendo, il n'est donc pas étrange que Tétrix en fasse partie. Enfin, si nous ne parlons pas des jeux Game Boy dans « Made in Japan » c'est parce que nous ne parlons pas des portables en général dans cette rubrique, et puis, il y a tellement de nouveautés qui sortent sur Game Boy libas que nous ne savons pas lesquelles seront importées en France. Ciao Dude Sam.

Hello Sam,

J'ai quelques questions en tête : 1) Je possède une Master et j'aimerais savoir quel est le meilleur jeu de foot, de tennis,



**d e
b a s -
het, etc.
Bref, quel sont
les meilleurs jeux de
chaque sport sur ma bonne vieille
Master ? 2) Sonic the Hedgehog est-il
aussi génial sur Master que sur Megadrive
? Réponds-moi vite Sam. Un Segagoma-
manique**

Salut Segagomaniac,
Bon, c'est jamais évident de te répondre parce que je ne connais pas toutes les simulations de sport sur Master. J'aime bien Tennis Ace, Heavy Weight Champ (boxe), Out Run, Slap Shot (hockey sur glace) et Kick off (foot) que nous testerons le mois prochain. Pour Sonic, la version Master est incroyablement bien réussie, une pure merveille qui à mon avis est meilleure encore que sur Megadrive, en tenant compte, bien sûr, que la Master est

Retrouvez Sam et tous les journalistes

ier



une 8
bits et
sa gran-
de sœur
de 16
bits. Bye
Sam

Salut Sam, Je trouve ton journal super-mega-déjà, et j'en profite pour te poser quelques questions : Est-ce que je pourrais savoir quand sortira le Game Boy en couleur et à quel prix ? Si la GigaDrive existe, quand sortira-t-elle quel sera son prix et celui des jeux ? Quand la Super Nintendo sortira-t-elle officiellement en France ? Y aura-t-il un Sonic sur Game Gear, si oui, est-ce que ce sera plutôt la version Master ou Mega-drive ? Et sur Mega-drive, verra-t-on une suite à Sonic ? Dernière question : Est-ce qu'un jeu de billard va sortir sur Sega ? Ciao Sam. Le Segagamedo

Salut Segagamedo, La Game Boy couleur n'est pas près de sortir. Officiellement, Nintendo déclare qu'ils ne sortiront pas une portable couleur tant qu'ils n'auront pas trouvé de solution technique au problème de l'autonomie (2 à 4 heures pour une portable

couleur, plus de 22 heures pour la Game Boy) Je ne parlerais plus de la GigaDrive, vous n'avez qu'à lire ce que j'en ai dit le mois dernier. Officiellement, Nintendo affirme que la Super NES sortira en septembre 1992, mais à Player One, nous sommes quasiment sûrs qu'il sortira la sortie beaucoup plus tôt... Sonic arrive sur Game Gear au mois de janvier 1992 et il ressemble à la version Master qui est fantastique. Je l'annonçais déjà le mois dernier, mais cette fois c'est officiel, il y aura bien une suite à Sonic sur Mega-drive et sur les autres consoles Sega. Pour le jeu de billard, je suis désolé, mais rien n'est annoncé à ma connaissance pour le moment. Ciao mec. Sam

Salut Sam, Jme présente, Dr CID, ça fait plus de 5 ans que je suis accro des consoles. Je les ai toutes eues : S.M.S, NES, Game Boy, Mega-D, Neo Geo. Maintenant, je suis sur la PC Engine (la meilleure, pour moi). J'aimerais savoir si la société qui importe ces consoles (jeux compris), ne pourrait pas faire un petit effort en traduisant les programmes en langue française, au minimum les jeux de rôle, ou alors en anglais, ce qui serait plus compréhensible que le japonais...? En passant, je glisse un petit mot aux迷途-listes de Player One pour leur dire qu'ils peuvent me contacter sur ma 3615 Player One, rubrique BAL avec le nom de code Dr CID, je pourrais les aider avec plein de jeux. Salut et merci cher Sam. Dr CID

Hello Dr CID, Si les jeux Nec ne sont pas traduits en français, c'est qu'ils ne s'en vend pas assez en France pour que l'importateur engage des frais pour les traduire. En plus, comme la Nec que nous avons est la Nec japonaise (Core Graphs) et non la Nec américaine (Turbo Graphs) les jeux que nous avons sont tous en japonais. Il faut s'y faire, on n'y peut rien. Ciao CID. Sam

Salut Sam, Je t'écris pour te dire que ton mag est vraiment génial ! Au moins, on s'éclaire en le lisant. Pourtant, il y a certaines petites choses que je voudrais savoir : Est-ce vraiment toi sur la couverture du magazine ? Que veut dire beat them up ? Peux-tu me dire pourquoi il y a eu des problèmes de distribution des jeux avec Nis-

tendo France ? Pourquoi Paper Boy sur la NES a de si mauvais graphismes ? Est-ce que Simon's Quest ressemble à Zelda ? Je vais te laisser en espérant (sans être y croire) que tu répondras à ma lettre. Salut Sam, et encore bravo pour ton mag ! Emilie

Chère Emilie, Ouais, c'est moi en couverture, ou plutôt les dessins qu'ont fait de moi les dessinateurs de Player One. Je ne vois pas de quel problème de distribution tu parles, laisse-moi un message sur le 36 15 Player One dans ma BAL en précisant ta question. Paper Boy n'a pas de super graphismes, c'est vrai, les programmeurs qui ont fait le jeu ne se sont pas trop fatigués, surtout quand on connaît la version Master qui, elle, est superbe. Simon's Quest est un jeu d'arcade-aventure, comme Zelda. Ils se ressemblent donc un peu. Mais au niveau des graphismes et des actions il y a des différences. Ciao Emilie Sam

Cher mag favori (et Sam aussi) Je voudrais d'abord vous remercier pour les super tests que vous faites. Grâce à Crevette, Iggy et Matt Murdoch que l'on oublie trop souvent ! Mais, venons-en à mon affaire : j'ai une Mega-drive japonaise, et comme les jeux français moirchent dessus, j'ai acheté Super Hang On et Ghoustbusters pour Mega-drive français, et ils parlent tous en japonais ! Comme je ne suis pas un très bon traducteur français-japonais, je ne comprends rien. Mais là où je suis perdu c'est que j'ai également Super Monaco GP sur lequel se trouve une option pour avoir les messages en anglais, et là je comprends mieux. Réponds-moi, STP, Sam. Ray Stanz on J100GSXR

Hello Ray, Merci à toi pour les compliments. Je vais t'expliquer d'où vient ton problème. Sur certaines cartouches japonaises, il y a une petite puce électronique qui détecte si la console sur laquelle on branche le jeu est une console japonaise. Si c'est le cas, les messages à l'écran seront en japonais. Par contre, sur d'autres jeux comme Super Monaco GP, il n'y a pas de puces mais une option qui vous permet de sélectionner la langue dans laquelle les messages apparaîtront à l'écran. Voilà, j'espère que tu as tout compris. Ciao Ray. Sam.

sur le 3615 code Player One

STOP

INFO

**RETROUVEZ
TOUTES LES
DERNIERES
INFOS ET
LE TOP 10
JAPONNAIS
SUR 3615
PLAYER ONE**

POPULOUS SORT SON NEZ :

Ca y est ! Les Segafans vont enfin pouvoir jouer aux jésus de Populous sur leur Master préférée. Ce wargame d'exception, beau et jouable, qui a rafflé un très mérité 92 % dans Player One de juillet/août, est enfin disponible chez tout revendeur qui se respecte. A vos marques, prêts...

TIME CRUISE II

CORE GRAFX

Après notamment Devil Crush, voici le troisième flipper développé sur Core G. Time Cruise est doté d'une très vaste surface de jeu qui tient en pas moins de neuf écrans. Bien que l'on retrouve tous les éléments d'un flipper traditionnel, Time Cruise est en fait une machine à explorer le temps.



Lorsque vous passez par l'un des cinq modules de voyage temporel, la transition

se fait par le biais d'un bonus stage. Parmi ceux-ci, vous retrouverez une simulation de golf, un shoot'em up (version flipper) sous l'océan, enfin tout un tas d'idées pour le moins originales. Et ce qui concerne la réalisa-

tion, on a vu mieux sur la Core. Les programmeurs ont réussi à faire, plus qu'un flipper, un jeu vraiment attrayant. Dommage peut-être que l'animation ait été négligée, de légers

tremblements occasionnent un certain flou. Il est même possible de constater quelques légers ralentissements, mais là c'est vraiment chercher la petite bête.

Rien à dire, ce flipper est certainement le meilleur, toutes consoles confondues. Que vous aimiez ou non ce style de jeu, parions que vous serez tous séduits par Time Cruise.



HEAVY NOVA

MEGADRIVE

Vous connaissez sûrement les fameux beat'em up que sont Street Fighter 1 et 2. Eh bien, vous peinez le même système (deux combattants qui s'affrontent à mort), vous remplacez les hommes par des robots, vous changez les décors (ils deviennent futuristes) et vous accordez une multitude de coups différents à chaque robot





Voilà donc Heavy Nova, un bon p'tit jeu de combat distribué par Bignet pour la France. L'un des intérêts de ce jeu est que vous pourrez mettre une

tèle à votre frangin ou à votre meilleur pote, car le jeu à deux y est inclus. Seul, vous prenez part à un tournoi de longue haleine où il vous faudra défi-



re tous les autres Goldoraks et Battlemechs qui s'y trouvent engagés. Sortie inévitablement sous peu dans notre beau pays.

RENOVATION JOUE LA CARTE MEGADRIVE SANS SEGA

On avait commencé à vous en parler dans le numéro du mois dernier, mais voici l'affaire en détail. Vous ne le savez peut-être pas, mais tous les jeux qui sortent sur console Sega (qu'ils soient programmés par Sega ou par des éditeurs indépendants) sont distribués officiellement et en exclusivité sur le territoire français par Sega France. Ce qui explique que les jeux sortent beaucoup plus tard en France qu'au Japon (et que certains jeux ne

voient jamais le jour chez nous) ! C'est valable aussi bien pour Sega que pour Nintendo. Mais devant l'importance que prend le marché européen sur la scène mondiale (il y a beaucoup de pépètes en jeu !), les éditeurs japonais indépendants de Sega trépigent d'impatience à l'idée de pouvoir distribuer eux-mêmes leurs produits ! Renovation (filiale américaine de Teletext Japan) est le premier franco-tireur à ne plus passer par Sega Europe pour

sortir ses produits sur notre territoire. Les résultats ne se font pas attendre, leurs prochains jeux sortent simultanément en France, aux États-Unis et au Japon, et les informations beaucoup plus complètes qu'ils nous fournissent nous permettent de vous tenir au courant bien plus tôt et plus précisément. Voici donc les prochains titres que Renovation nous prépare.

VALIS

Un petit beat'em up fort étrange dans lequel vous contrôlez une... jeune écolière ! Les graphismes sont assez travaillés, et le jeu s'annonce fort bien. Dupo en décembre.



YS III



Attention, chef d'œuvre ! Vous connaissez sûrement YS sur Master System, qui est déjà fabuleux, voici le troisième épisode qui surclasse tout. Après la version PC Engine et avant la



version Super Famicom, cette adaptation sur Megadrive de l'un des meilleurs arcade/aventure de la décennie s'il tient toutes ses promesses.

BEAST WARRIORS



Un jeu de catch très bizarre entre des monstres insensés prenant des formes vraiment surprenantes. Tout ces jeux seront dûment testés et supportés dans les prochains Player...

STORY INFO

ALIEN 3 SUR MEGADRIVE

On n'a pas encore vu le film et déjà le jeu paraît ! C'est pour ça que l'histoire n'est pas divulguée. Néanmoins, on sait que Ripley est ni frère héroïque, ni le planète hostile s'appelle l'horino et que, bien sûr, elle est bourrée d'aliens. Ripley doit les arrêter, mais une compagnie scientifique veut à tout prix en capturer un vivant pour l'étudier. Les ennemis sont donc autant humains qu'extra-terrestres. Le jeu est annoncé avec des effets spéciaux et des graphismes de rêve. Le but principal sera de localiser l'alien avant qu'il ne trouve Ripley. On n'en sait pas plus, on peut imaginer, en attendant la sortie du jeu en 1992.

● SPEED BALL 2 ●

MEGADRIVE

Ça ressemble à du football, on manie les joueurs de ses équipes comme au football, mais ce n'est pas du football ! C'est cent fois plus violent et pour marquer des points, il faut allier stratégie et grande vitesse. Speedball est présenté comme un jeu de simulation sportive qui va au-delà des limites de la cruauté. Pour gagner, il faut se mon-



trer rusé et sans scrupules. Les joueurs peuvent ramasser des objets tout au

long de leur dangereuse course. Ceux-ci permettent d'augmenter leur pouvoir d'attaque grâce à une puissance



croissante et de meilleures armes. Car le but est de faire mal, et plus on blesse les joueurs de l'équipe adverse, plus on gagne de points. Tous les coups sont permis même de dégommer le gardien de but. Action, violence, suspense, vitesse, danger et stratégie : ça va faire mal sur la Megadrive.

◆ BACK TO THE FUTURE ◆

MASTER SYSTEM ET MEGADRIVE

Marty Mac Fly est encore de retour. Son but est de sauver Doc parti dans



d'aventures. Les Indiens et la cavalerie sont présents, et Marty va tour à tour montrer son adresse au pistolet, au rodéo, à la course à pied... sans oublier le final pour atteindre à temps la de Loreau. Il faut espérer que ce troisième volet des aventures de Marty sera plus réussi que Back to the Future 2 testé et cassé ce mois-ci dans Player One...

le passé. Marty a appris, grâce à d'anciens journaux, que Doc allait se faire tuer lors d'un duel, et il est impératif qu'il le prévienne. Et c'est parti pour une nouvelle aventure dans le Far West cette fois-ci. Le jeu reprend assez fidèlement le scénario en offrant quatre actes



PREVIEW

STAR WARS



Luke et son Jédo sur Tatooine.

La plus fantastique saga de l'histoire du cinéma déborque le mois prochain sur NES... Attention les yeux !

« Il y a très, très, longtemps dans une lointaine galaxie... », ainsi commençait il y a un peu plus de dix ans, l'œuvre cinématographique la plus marquante de ces vingt dernières années. Issu de l'esprit tortueux et non moins génial de George Lucas et de son camarade Spielberg, Star Wars allait devenir la référence en matière de science-fiction et le début d'une trilogie mythique.

Il était donc étonnant qu'une adaptation ne vienne pas le jour sur Nintendo, la console qui règne sans partage sur le marché américain. C'est chose faite, et c'est JVC qui s'y colle, sous licence Lucasfilm.

C'EST COMME LA-BAS DIS !

Je peux vous dire qu'il y a de quoi tomber par terre quand on lance le jeu

et que l'on tombe sur le pré-générique qui reprend fidèlement la scène du début de Star Wars, quand le vaisseau consulaire de la princesse Leia se fait pourchasser par l'un des croiseurs interstellaires de l'Empire ! Collé au siège, carrément, manque plus que les pop-corns, et on se croit au cinéma ! Après cette vibrante entrée en matière, on se retrouve sur la planète Tatooine, au commando de Luke Skywalker et de son fameux Spider. Au cœur de cette partie « jeu de



Des prophètes corbans !

noire pour libérer la princesse Leia des griffes de Dark Vader (pour les puristes Darth Vader)... Exactement comme dans le film. Raaaaaaah ! cela promet de longues nuits blanches. Sortie prévue en décembre, exclusivement sur console Nintendo !

Crevette, retient son souffle !



La fin d'un level « plateau ».

plateforme », il faut retrouver R2D2 (qui, je vous le rappelle, garde en mémoire les plan de l'Etoile noire) et Ben Kenobi. Mais le plus génial, c'est qu'après cette partie, cela change complètement de type de jeu, puisque l'on aide Han Solo (le premier qui me traite de Chewbacca, je l'étripe !) à piloter le Faucon Millésime à travers un champ d'astéroïdes. Et ce n'est pas tout, après cela, il faudra retrouver son chemin dans le dédale de l'Etoile



Les forces corbans au même lieu.

F-22 PLANE SUR MEGADRIVE

Malgré un nombre de titres

hollonnant depuis le début de l'année, sur Megadrive, Elec-



tronic Arts ne change pas de main et contre-attaque avec

F-22 Interceptor. Présenté comme un simulateur de vol,

il s'agit plutôt d'un jeu de tir.

Vous vous installez aux commandes du dernier chasseur

de l'US Air Force pour éliminer des avions russes sur différents théâtres d'opération...

Une certitude, dans le monde des consoles ?

LA NES FAIT DES MIRACLES

Pas la peine de se déplacer à Lourdes pour assister à des « Miracle »... Une simple NES suffit ! Mais de quoi s'agit-il ? Et bien, pour la première fois, nous allons parler d'une cartouche Nintendo qui n'est pas un jeu ! Voilà qui a de quoi exciter votre curiosité ! Alors fini les devinettes, voici de quoi il retourne : le Miracle n'est autre qu'un, accrochez-vous bien, système d'apprentissage du piano ! Quoi ? Notre bonne vieille NES se prend pour un professeur de piano... c'est une blague ? Et bien

non, c'est très sérieux, un éditeur anglais (Mindscape) proposera dès le mois de janvier, un kit complet dénommé « le Miracle » et comprenant un vrai clavier synthétiseur et une cartouche pour la NES. Grâce à ce logiciel génial, la NES pilote le synthé comme le ferait n'importe quel Macintosh ou Atari ST équipé d'une prise MIDI. Le résultat est incroyable, avec

des exercices sous forme de jeu, des cours illustrés à l'écran... Bref une véritable merveille. Test complet le mois prochain.



▲ LE PREMIER SIMULATEUR ▲ DE VOL SUR CONSOLE

La console Nintendo sera-t-elle la première console à accueillir un vrai simulateur de vol ? Nous aurons la réponse dès septembre avec l'arrivée de F-15 Strike Eagle. Le fait qu'il soit



conçu par Microprose, qui est le spécialiste des simulations sur micro-ordinateur, est gage de qualité et laisse présager une bonne surprise. Précisons que les simulateurs de vol sont particulièrement difficiles à réaliser sur console (manque de clavier pour

gérer toutes les options, possibilités 3 D peu évoluées) et que ce serait un exploit si F-15 tenait son pari. Précisons, histoire de vous titiller un peu, que F-15 sera aussi adapté sur Super Famicom (Super NES) et sera prêt au printemps 1992. Toujours sur Super NES, on attend Railroad Tycoon, F-117 (également en 8 bits) et Stunt Car Racer pour septembre sur NES.

A suivre...



DRAGON'S LAIR

Le jeu magique de Sullivan Bluth, créateur de dessins animés, débarque sur la NES. L'ambiance Héroïc Fantasy de cet quête ravira les fans de jeux de rôle, bien qu'il s'agisse d'action pure. Vous pourrez prendre les commandes de Dirk le chevalier, dès décembre. A vos épées.



**SUR 3615
PLAYER ONE**

**RUBRIQUE
REPORTAGE**

**VOUS POUVEZ
GAGNER DES DIZAINES
D'ALBUMS
DE BANDES DESSINÉES.
NE LAISSEZ PAS PASSER
VOTRE CHANCE...**

COCONUT

MONTPELLIER C.C. Le Triangle-N°1 Box 24000 Montpellier	Tel 67 58 58 48
GRENOBLE E. cours Berron 13000 Grenoble	Tel 76 50 50 41
PARIS ÉTOILE 47, avenue de la grande arcade 75008 Paris / Metro Argentina	Tel (01) 45 00 69 68
PARIS REPUBLIQUE 13, bd Voltaire 75011 Paris / Metro Oberkampf	Tel (01) 43 55 63 00
MARSEILLE 4, bis rue de jeune Anacharis 13001 Marseille	Tel 91 33 69 83

Le COCOCLUB c'est trop SUPER!

de nouveaux espaces, des résines plus possibles, des échanges...!
Pas de problèmes, ni arêtes, non machine et COCONUT offre la carte club!

Tous les magasins COCONUT sont ouverts les Dimanches 15 et 22 Décembre

LES CONSOLES

SEGA GAMEGEAR	SEGA MEGA DRIVE japonaise	COREDIAFX II
990 F	1190 F	+1 jeu + 2 manettes +Quintoplar 1290 F
MEGADRIVE	NEC	GAMEBOY
Centurion 175	3900 36A 445	1st Princess II 245
LA Bicyclette/Moby 175	Cadillac 290	Mystic 245
E1 Varus 445	Final Match Tennis 345	Beverage of the Gods 195
Merry 445	Liquid of Love 290	Believe 195
Flonstone Star III 395	Satan's 395	Be Pro Am 245
Road Race 445	Ninja Spirit 345	Spindemon 195
Shadow of the Beast 445	Panic Korb Boxing 395	Super Mاريو 195
Special II 445	PK Kid II 345	The Simpsons 265
Shout of rage 295	Psycho 345	Cartoon Ninja 215
The Jet and Karl 445	Super Long Now Gilda 345	Warrior's Wipe II 345

**LES TOUTES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS DISPONIBLES À DE SUPERS
PRIX AU 16.(1).43.38.79.65.**

LES MICROS

ATARI ST	AMIGA	IBM PC
2111 - Construction Kit 295	Axodus 245	Construction on Goblet 245
Death Run 295	Bard's Isle 295	Eye of Beholder II 295
Final Fight 295	Discworld 295	League of Lost Lairs 395
Formula One Grand Prix 345	Brilliant Fantasy Games 245	Lord of the Ring II VV 245
MagicalWorld 395	Letter Factory II 345	Mega Fortress 345
Popcorn II 295	Return to Kampus 145	Magik and Magic III 295
Super Soccer II 145	Wagic The World Cup 345	Palor Quest III 295
The Simpsons 245	Shadow of the Beast III 345	Secret Weapons/Lebanon 395
Zip 001 245	Shout of Rage II 245	W. G. Shamus 295
3 In One 145	Top-Off 245	Wag Commander II 295

**AMIGA 5000 + 1 MEGA RAM
NOUVEAU WORKBENCH
2990F**

TOUT LE CATALOGUE MICRO DISPONIBLE AU 16.(1).43.38.79.65.
DU MARDI AU SAMEDI DE 10 H À 12 H - DE 14 H À 18 H - DE 19 H À 20 H

Nom :	Box A DÉCOUPER ET À ADRESSER À COCONUT VFC 13, BOULEVARD VOLTAIRE 75011 PARIS
Adresse	
Code Postal	TITRES
Ville	PRIX
Tel
Votre machine : (à compléter)	Rais de port + 20 F carton remboursement + 30 F

WORLD CLASS LEADERBOARD

Voici le premier golf disponible officiellement en Europe sur Game Gear. D'ailleurs, c'est un éditeur du vieux continent qui en est l'auteur (US Golf). Cette simulation est déjà très célèbre sur micro-



ordinateur, où elle a long-temps été considérée comme une référence. La version portable actuelle n'a rien perdu en route. Le jeu est toujours aussi agréable, simple et réaliste ! Pour tous ceux qui veulent se balader avec un grill à trous... dans la poche !

◆ SUPER KICK OFF ◆

Attention les yeux pour les fans de Football sur Master System, voici Super Kick Off ! Avec des graphismes



très fins, une animation spectaculaire et une jouabilité extraordinaire, cela s'annonce comme un must du genre. Suprême subtilité, on peut choisir la langue (français, anglais, espagnol...)

des menus ! On peut, de même, configurer complètement son équipe, permettre des joueurs, jouer à 1 ou 2, et relever plusieurs défis (practice, league, tournament...). C'est pour bientôt, je le répète : c'est sur Master System, et ce sera dans Player One en temps et en heure !



● XENON II ●

MASTER SYSTEM

Encore un jeu qui vient du monde des micro-ordinateurs ! Réalisé par les Bitmaps Brothers, une célèbre équipe de programmeurs anglais, ce fut l'un des meilleurs shoot'em up sur ST et Amiga. Il arrive ce mois-ci sur Master System et n'a rien perdu du côté des graphismes. De plus, la musique est l'œuvre du génial David Whitaker, le



meilleur musicien non-bridé de jeux vidéo (bien que, à la première écoute, cela n'a pas l'air d'être l'une de ses meilleures œuvres !). Comme dans tout bon shoot'em up, vous avez des tonnes d'options pour doper votre tir, des monstres de fin et même de milieu de tableau... Test complet à venir.

LES BONANZA BROS PILLENT

MASTER SYSTEM

Vous ne connaissez certainement pas les Bonanza Bros ! Ces deux petits personnages sont issus d'une borne d'arcade très connue au Japon, mais qui n'a pas eu la chance de s'incruster dans les salles de jeu françaises. Et c'est bien dommage, car Bonanza Bros se caractérise par un design complètement inédit et une gestion 3 D des déplacements ! Rien que la forme des personnages, qui évoque des pelules pharmaceutiques, à de quoi surprendre. Les Bonanza Bros sont deux petits voleurs miteux qui se sont fait serrer par la police ! Mais l'inspecteur principal échange leur liberté contre un petit service : trouver les preuves que le casino et la banque se livrent à des trafics vraiment louches. Les deux Bonanza n'ont pas le choix, il se faufilent à l'intérieur des bâtiments pour trouver les objets cachés. Un bon petit jeu, qui sera testé dans le prochain numéro.



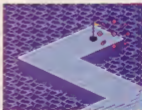
PUTT AND PUTTER



Les Segamaniacs se souviendront peut-être d'un jeu sur Megadrive qui se nommait Zany Golf (Electronic Arts) et qui offrait l'originalité de vous initier aux plaisirs du minigolf. Si vous aviez aimé, vous ne serez pas déçus par Putt and Putter, son équivalent

sur Game Gear. Avec la possibilité de jouer seul ou à deux (via le câble de connexion) et sur deux parcours de 18 trous (Match play ou Stroke play). Putt and Putter reprend toutes les règles du minigolf. Seule différence avec un vrai, les parcours deviennent rapide-

ment plus que fantaisistes! Des bumpers comme dans un flipper, des dénivellations sauvages et plein d'autres gadgets qui rendent la vie difficile à votre balle. Mais tout cela ne devra pas vous détourner de votre but principal... Rentrer la balle dans le trou !



Putt and Putter est disponible immédiatement sur Game Gear

AYRTON SEGA !

Véhicule une annonce qui risque de faire beaucoup de bruit.

Super Monaco GP II est en route sur Megadrive ! Et en plus, il aura pour pilote Ayrton Senna en personne !

Voulez-vous un coup de maître...

Sega ! Et même si l'on suppose à l'égard le camarade Prout



chez Payer, nous n'en sommes pas moins admiratifs des

talents du champion brésilien.

Et comme nous sommes nous des joueurs inventifs de

Super Monaco GP sur

Megadrive, vous imaginez

l'impatience qui commence à nous étreindre... Suite au prochain épisode...

CALIFORNIA GAMES

MEGADRIVE

California Games est toujours en compétition avec Paperboy pour le



concours « du plus grand nombre de versions possible » ! Alors que Paper-

boy prenait un petit peu d'avance avec sa récente adaptation sur Game Boy et avec sa future version sur Super NES (Paperboy 2), California Games réagit rapidement en s'incrustant sur Megadrive ! Mais mis à part cette petite parenté satirique, cette version Megadrive propose toutes les épreuves qui ont fait la réputation de ce jeu ensoleillé. Bicross, surf, skateboard, seuls les graphismes changent par rapport à ce qui s'était fait avant. Découverte dans les mois qui suivent, dans Player One (crème de bronzage et fringues fluo de rigueur)...

SHADOW DANCER

MASTER SYSTEM

Cela faisait longtemps que l'on promettait Shadow Dancer aux possesseurs de Master System... Eh bien, c'est chose faite ! Si vous vous précipitez chez votre revendeur préféré, vous aurez le bonheur d'acquiescer ce méga-jeu. Complètement fidèle à la version arcade, il est de plus incroyablement jouable. Mais il n'est pas pour les p'tits joueurs, car cela cartonne sec. Le loup blanc n'est pas présent à l'écran, mais reste néanmoins accessible sous la forme d'un pouvoir magique. Pour ceux qui ne connaîtraient pas, précisons qu'il s'agit d'un beat'em up bon teint, que l'on considère (peut-être à tort, mais bon !) comme la suite de

The Revenge of Shinobi. Après un détour par la Megadrive, il aboutit finalement sur Master System (en parallèle de Shinobi sur Game Gear). En tout cas, cette version est excellente, test complet le mois prochain. Un bon petit cadeau de Noël pour votre Master System.



WRESTLE WAR

MEGADRIVE

Les amateurs de catch vont être servis ce mois-ci sur Megadrive. Wrestle War leur propose de lutter en huit matchs éliminatoires contre les plus grosses brutes de la SWA (la ligue de catch inventée par Sega). Si l'on en juge par la taille des sprites, les coups portés vont faire très mal ! Il est, bien sûr, possible de jouer à 1 ou 2 joueurs, et vous disposerez d'une vingtaine de prises complètement inspirées de

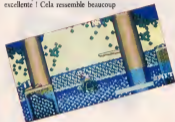
celles qu'utilisent les Hulk Hogan & Co dans la WWF



◆ DONALD DUCK ◆

Le gros évènement du mois prochain sur Master System, c'est l'arrivée de Donald Duck ! Mais attention ! j'ai bien dit Donald Duck, et non Quack-shot comme sur Megadrive. Cette précision est importante, car ce n'est pas vraiment le même jeu, bien que le héros soit identique. Et autant dire tout de suite que cette version spéciale Master System de Donald s'annonce excellente ! Cela ressemble beaucoup

à la version Master System de Mickey, c'est extrêmement jouable et risque de faire un carton. Rendez-vous dans le prochain *Player One...*



INCROYABLE MAIS VRAI !!!

QUANTITÉS LIMITÉES - SATISFAITS OU REMBOURSÉS
LES MEILLEURS JEUX VIDÉO

utilisables sur consoles **NINTENDO®**

NOUVEAU

1 - Record des ventes au Japon : **16** super jeux de "128 k" : 899 F

2 - La compil exceptionnelle : **90** super jeux de "56 k" et "128 k" : 1200 F

NINTENDO® est une marque déposée

toutes taxes et frais de ports compris

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

P.C. 304 115 144 000 12

BON DE COMMANDE à retourner à KAYTEL - 34, rue de Penthièvre - 75008 PARIS - Tél. : 16 (1) 42.89.58.26

Veuillez me faire parvenir :

- 1 cassette de 16 jeux vidéo au prix promotionnel de 899 F
- Les deux cassettes, la 16 et la 90 pour 2000 F
- 1 cassette de 90 jeux vidéo au prix promotionnel de 1200 F

Vous trouverez ci-joint mon règlement. Si je ne suis pas satisfait, je vous enverrai cet article dans son emballage d'origine, dans les 10 jours, et je serai remboursé aussitôt.

Nom : Prénoms :

Adresse :

Code postal : Localité :

Age : Téléphone :

SIGNATURE

Pour les moins de 18 ans,
signature du représentant
légal

TERMINATOR 2 SUR MASTER SYSTEM ET SUR MEGADRIVE

Le jeu reprend des scènes du film et le joueur peut incarner différents personnages. Au choix : John O'Connell, Sarah du même nom et le Terminator. Il faut traverser plusieurs niveaux d'épreuves et de combats avant la scène finale dans la fonderie d'acier. Ça n'a pas l'air évident : par exemple, le moment où il faut détruire les voitures de police sans tuer aucun policier présent ! En version Megadrive, on nous promet un son d'acier reprenant la musique du film.

Player One vous en dira plus dans quelques mois.

On attend toujours les nouveaux jeux de la société Danmark pour la Master System. Ni Pac Man, Klax et Rempart se font désirer. Cette fois, c'est juré, ils serviront à rien pour Noël. Du moins, c'est ce qu'en nous a dit !

HEROES OF THE LANCE

Les amateurs de jeux de rôle vont être aux anges, car voici la première adaptation de l'incorruptible Dungeons and Dragons sur Master System. Heroes of the Lance n'est autre que la transposition du premier scénario de la saga Dragonlance, qui en comporte quatre. Il ne s'agit, bien sûr, que d'une partie du scénario (la seule transposable sur console), dans laquelle il faut rechercher les disques de Mishkal (la déesse de la guérison) dans le monde de Krynn. En final, une méga-bataille avec le Dragon noir. Test complet, le mois prochain dans Player One, par nos plus fins chevaliers de Dungeon...



OUT RUN EUROPA

Dès que le nom d'Out Run apparaît sur une jaquette de jeu, cela déclenche des crises de folie collective, tant ce jeu est culte. C'est bien ce qu'a compris US GOLD en proposant une évolution, sur Master S. qui n'a plus rien à voir avec l'originale, de cette célèbre simulation de course automobile. Cette fois, vous pouvez piloter plusieurs types d'engins dont, outre plusieurs modèles de voitures, des motos et même des jetskis. De plus, fini la côte ouest des Etats-Unis, cette fois, on traverse l'Europe du nord au sud. Bientôt dans Player One...



NOUVEAU

ACCOMPAGNE
DIGGER DANS SA
RECHERCHE DE LA
CITÉ PERDUE



MB



Nintendo

ENTERTAINMENT
SYSTEM™

Dans les lignes qui suivent, vous trouverez les renseignements nécessaires à une meilleure lecture de *Playeur* One... Pour commencer, voici l'explication des pictos que vous verrez dans le cartouche à la fin des tests de jeu.



Signifie qu'il s'agit d'un jeu d'arcade aventure comme *Link ou Wonder Boy*.



Prise en compte en jeu (jeu de tir) comme *Duck Hunt* ou *8 Type*.



Jeu avec un pistolet comme *Operation Wolf* ou *Wild Gunman*.



Indique que l'on peut jouer à un joueur.



Indique que l'on peut jouer à deux ou même trois.



Ce jeu est adapté d'une forme d'arcade (jeu de café), comme *Shinobi*.



Jeu de combat comme *Dragon's Breath*.



Jeu de plate-forme comme *Mario*, *I et B*.



Prise en compte les simulations de guerre.



Prise en compte les simulations sportives.



Jeu de rôle.



Jeu d'aventure.



Et enfin... les jeux de réflexion!

Évidemment chaque jeu est désigné par plusieurs pictos.

Et, si tout le dragon est un jeu de combat à deux joueurs, adapté d'une forme d'arcade.



DRAGON EGG

Tout nouveau, tout beau, mais déjà dans le Top 10 sur NEC, *Dragon Egg* est arrivé trop tard à la rédaction pour que nous puissions en faire un test

interpréter le rôle d'une jeune fille transportant dans une hotte un œuf de dragon. Fille d'un roi qui a été tué, la princesse veut venger son père et s'attaquer aux forces du mal. Au départ, elle ne possède que cet œuf, avec lequel elle frappe ses ennemis. Mais, au fil des combats, elle récupère des options qui transforment l'œuf en bébé dragon, puis en dragon adulte qu'elle peut chevaucher, ce qui



complet... Demmage! Nous vous le présentons donc en quelques lignes en attendant la revue complète le mois prochain. Mignon et rigolo, tels sont les premiers mots qui viennent à l'esprit quand on voit pour la première fois *Dragon Egg*. C'est un jeu de plate-forme où vous interprétez



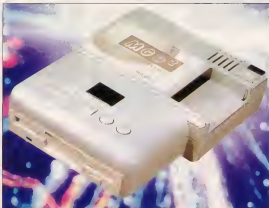
lui permet de sauter plus haut et lui donne une plus grande puissance de feu. En fait, *Dragon Egg* est un croisement entre *Mario* et *Wonder Boy*, deux références de taille. Rendez-vous le mois prochain pour voir si le nouveau jeu est à la hauteur de ses ancêtres...

CONNAISSEZ VOUS LE DOCTOR ?

Pour le rencontrer, il vous faudra aller jusqu'à Hong-Kong, car il n'est disponible que là-bas. « Et alors... fait le lecteur sagace, pourquoi y nous en cause du Doctor si on peut pas le voir ? ». Parce que le Doctor est unique au monde et dans son genre révolutionnaire. Imaginez une petite machine qui permette de mettre sur disquettes tous les jeux sur cartouches

teux spéciaux, il peut se brancher sur n'importe quelle console. A l'intérieur du Doctor se trouve un lecteur de disquette (comme ceux que l'on trouve sur les micro) et une carte mémoire. Pour copier le jeu, le Doctor fait passer toutes les données informatiques qui se trouvent dans la cartouche sur une disquette. La carte mémoire servant de RAM. Voilà pour la copie.

petit plaisir et de vous payer Final Fight. Pas de problème, vous entrez dans le premier magasin de jeux vidéo, payez l'équivalent de 20 F (incroyable non !) et ressortez avec Final Fight copié sur une disquette. A Hong-Kong, tout ceci est tout à fait légal. Une fois chez vous, vous insérez l'adaptateur Super Famicom d'un côté dans la Nintendo et de l'autre dans le



Doctor. Vous introduisez la disquette que vous venez d'acheter dans le Doctor et c'est parti, vous jouez à Final Fight. Si le jeu vous plaît, vous pouvez le conserver sur la disquette. Sinon vous effacez le tout pour pouvoir enregistrer d'autres jeux. Et ça marche pour toutes les consoles, portables ou non, couleur ou noir et blanc, 16 et 8 bits ! Le seul problème de ce système, c'est le coût à l'achat. Le prix du Doctor est d'environ 1 200 F. Pour la carte mémoire, vous devez dépenser à peu près 1 000 F pour disposer de 8 méga. Par contre, chaque disquette, donc chaque jeu ne vous coûtera qu'une vingtaine de francs ! Il faut évidemment aussi avoir une console. Le Doctor est donc un outil de piratage très perfectionné et

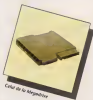
existant sur toutes les consoles. En bref, le Doctor est le plus grand pirate de tous les temps. Disquettes ? Cartouches ? Pirate ? J'explique. Vu de l'extérieur, le Doctor ressemble un peu à une PC Engine. Grâce à des adapta-

Imaginez encore que vous vous appelez Chong Li, que vous habitez Hong-Kong et que vous êtes l'heureux possesseur d'une Super Famicom. Après une semaine passée au lycée à bosser dur, vous décidez de vous faire un

par là même, son utilisation est interdite par la loi dans pratiquement tous les pays du monde, sauf à Hong-Kong.. Allo ! Air France ? le prochain vol pour Hong-Kong part à quelle heure ?



L'adaptateur pour le Super Game Boy



Celui de la Mega Drive



Celui de la Game Boy

NOUVEAU

La CONSOLE MEGADRIVE

(française) avec 1 cassette de jeux

949F

LA CONSOLE MEGADRIVE
(française)
+ le jeu **Altered Beast**
+ 1 cassette de jeux **1290F**



Manette Pro 2 125 F
NOUVEAU Le stick adaptable
livré **GRATUITEMENT**

VERSION FRANÇAISE OFFICIELLE
Garantie par le constructeur

Back Out (Hérisson)	475F
Beastars (Arènes)	400F
Bobino (Shit Heroes)	475F
Crackdown (Machette)	389F
Crash'n Super Air Walk (Arènes)	449F
Dark Knight (Arènes)	475F
Demopack (Arènes)	395F
Devil Crash (Arènes)	449F
Dick Tracy (Plateforme)	475F
Dynamic Dots (Arènes)	449F
El Finis (Arènes)	449F
El Suro (Arènes)	395F
Funny Tels (Arènes)	449F
Fatal Runoff (Arènes)	449F
Fire Working (Arènes)	449F
Golden Axe (Arènes)	395F
Gold Fish	475F
Khados n' Albers (Plateforme)	475F
King Driss (Course Auto)	349F
King Motors (Arènes)	449F
Joe Montana Football (Foot Amer)	449F
Marvel Land (Arènes)	449F
Night and Magic	399F
Nightmare Adventure (Arènes)	449F
Mr. Foxman (Arènes)	449F
Muscle (Arènes)	395F
Muscle (Arènes)	449F
Night (Arènes)	395F
North Crusader (Arènes)	449F
PGA Tour Golf (Sim. Golf)	475F
Red Bull (Moto)	449F
Bomber 2 (Action)	315F
Shocker (Arènes)	475F
Shogun and Demons (Shogun)	449F
Super Baseball (Sim.)	395F
Super Soccer (Arènes)	399F
Super Soccer (Sim.)	475F
Super Thunderbolt (Arènes)	395F
Super Volleyball (Sim.)	449F
Super World (Arènes)	449F
Super World (Arènes)	449F
Tarzan (Arènes)	395F
Tekn 3 (Arènes)	449F
Time Machine (Arènes)	449F
Wings of War (Course Sim.)	449F
Wrestling 2 (Plateforme)	395F
Wrestling V (Plateforme)	449F

TOP 20 MEGADRIVE

Top Gun and Tail (Arènes)	449F
Street of Rage (Arènes)	395F
Swain Hedging (Plateforme)	395F
Super Monaco GP (Course F1)	395F
Mickey Mouse (Plateforme)	425F
Ed Bradley (Sim.)	475F
Red Bull (Moto)	475F
Fantasia (Plateforme)	425F
Alles Stars (Arènes)	385F
Phantasy Star 3 (Aventure)	549F
Out Run (Course Auto)	449F
World Cup Italia 90 (Sim. Foot)	315F
Spideoman (Arènes)	425F
Thunderfox VS Celtics (Basket ball)	449F
Thunderfox 3 (Arènes)	449F
Beverage of Shinnai (Fung Fu)	395F
Comedian (Stratégie)	475F
688 Attack Submarine	475F
J Rutter Racing (Sim.)	449F
Wrestler War (Sim. Catch)	449F
Street Smart (Arènes)	449F
Populous (Stratégie)	449F
J. Madden Football (Foot Amer.)	449F
Alibon, Bello (Sim.)	449F
Alles back 2 (Arènes)	395F
Ar Arden (Arènes)	449F
Arden Galaxy (Arènes)	449F
Arden (Arènes)	449F

SONIC HEDGEHOG 395F



DONALD DUCK
Q.S. 449F

TITRES A VENIR

DONALD DUCK Q.S.	449F
GOLDEN AXI 2	449F
ROLLING THUNDER 2	449F
Mexis (Arènes)	449F
Showdown of the Beast (Action)	449F
Speedball 2 (Arènes)	449F

ACCESSOIRES

ADAPTEUR JEUX MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	329F
CONTROL PAD MEGADRIVE	149F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	379F

DEMENT III

ADAPTEUR CARTEUCHES JAPANOISES	99F
CONTROL PAD PRO 1	195F
CONTROL PAD PRO 2	125F



LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA N°3

Les 30 meilleurs Hits Megadrive présentés sur cassette vidéo !!!

99F ou GRATUITE
pour l'achat de 2 Cartouches Megadrive ou d'une Console Megadrive

N°3

La Console SEGA MASTER SYSTEM II

+ Alex Kid
+ 1 Manette de Jeux

490F



NOUVEAUTES

Sonic Hedgehog	345F
World Cup Soccer	295F
Leblitz Bobble	295F
Sega Chess	295F
Populous	295F

OFFRE SPECIALE

4-then Fighter	99F
Arden Adventure	99F
Enduro Drive	99F
Fantasy Zone 1	99F
Global Defense 1	99F
Melko	99F
Breast Mission	99F
Secret Command	99F
Super Hong On	99F
Super Tennis	99F
Teddy Bear	99F
Tronick	99F
World Grand Prix	99F

TOP 20 SEGA

Mickey Mouse Comix	345F
World Cup Italia 90	295F
Muscleman	345F
Parmesan	345F
Orville Dragon	345F
Golden Axe Warrior	345F
Spideball	275F
Spideoman	345F
Super Monaco GP	345F
Summer Games	315F
Wrestling 3	345F
Strider	345F
Act of Aces	345F
Cyber Shinnai	345F
World Soccer	285F
Heavy Weight Champ.	345F
Tennis Ace	325F
Submarine Attack	285F
Demon	285F
Goalnet	345F

CONSOLE MASTER SYSTEM II PLUS

(jeux compris) + Alex Kid + Operateur Muff

PISTOLET SEGA	245F
CONTROL STICK SEGA	129F
RAPID FIRE SEGA	109F
MANETTE SPECIALE (JOYCK JOY)	169F
CONTROL PAD SII	69F
ADAPTEUR VIDEO	175F

Alles Arden	275F	Bello (Sim.)	295F	Out Run 2	315F
Alles Kid n' G. W.	345F	Dynamic Dots	345F	Populous	295F
Alles Soccer War	375F	El Suro	395F	Rolling Thunder 2	295F
Alles SA 477	225F	Golden Axe 2	345F	Shogun and Demons	449F
Arden Arden	345F	Golden Axe Warrior	345F	Spideball	275F
Arden Arden 2	345F	Golden Axe Warrior 2	345F	Spideoman	345F
Arden Arden 3	345F	Golden Axe Warrior 3	345F	Super Monaco GP	345F
Arden Arden 4	345F	Golden Axe Warrior 4	345F	Summer Games	315F
Arden Arden 5	345F	Golden Axe Warrior 5	345F	Wrestling 3	345F
Arden Arden 6	345F	Golden Axe Warrior 6	345F	Strider	345F
Arden Arden 7	345F	Golden Axe Warrior 7	345F	Act of Aces	345F
Arden Arden 8	345F	Golden Axe Warrior 8	345F	Cyber Shinnai	345F
Arden Arden 9	345F	Golden Axe Warrior 9	345F	World Soccer	285F
Arden Arden 10	345F	Golden Axe Warrior 10	345F	Heavy Weight Champ.	345F
Arden Arden 11	345F	Golden Axe Warrior 11	345F	Tennis Ace	325F
Arden Arden 12	345F	Golden Axe Warrior 12	345F	Submarine Attack	285F
Arden Arden 13	345F	Golden Axe Warrior 13	345F	Demon	285F
Arden Arden 14	345F	Golden Axe Warrior 14	345F	Goalnet	345F

SUPER GENIAL !
MICROMANIA
 ouvert tous les
 jours en
 décembre



La montre jeu vidéo
à cristaux liquides
GRATUITE^(*) pour 500^{,-}
d'achats ou plus !!!

OFFRE EXCLUSIVE

Au choix:
 Tennis,
 Course Auto
 Football



MICROMANIA
 LES NOUVEAUTES D'AGORÉ I

(*Offre d'une valeur de 145F valable dans tous les magasins Micromania et en vente par correspondance
 (Offre valable dans le territoire de la zone franc)

MICROMANIA ROSNY 2 **NOUVEAU**
 Centre Commercial Rosny 2 . Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELYZY 2
 Centre Commercial Velyzy 2 . Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
 Centre Commercial des 4 Temps - Niveau 2
 Ratonde des Mirairs
 RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA FORUM DES HALLES
 5, rue Pirouette et 4, passage de la Reale
 Niveau -2 . Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
 Galerie des Champs (Galerie Bosse)
 84, av. des Champs Elysées . RER Charles de Gaulle-Etoile
 Métro George V . Tél. 42 56 04 13

PRINTEMPS HAUSSMANN
 64, boulevard Haussmann - Espace Loisirs sous-sol
 75008 Paris . Métro Havre Caumartin . Tél. 42 82 58 36

L'ESPACE DE JEUX
LE PLUS DELIRANT
DE PARIS !!! **PLUS DE 5000 JEUX**
EN STOCK

Venez tester le 1^{er} jeu vidéo 32 Bits:
 le "RAD MOBILE"



70, av. des Champs-Élysées
 Tél. 45 62 76 18
 Métro Georges V - RER Charles de Gaulle-Etoile

Un nouveau magasin Micromania !
MICROMANIA NICE-ETOILE
 Centre Commercial Nice-Etoile
 Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14

NOUVEAU
NICE

Commandez par téléphone ! 92 94 36 00

SUIVREZ VOTRE COMMANDE
EN DIRECT SUR MINITEL
3615 MICROMANIA

Attention !! Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE SOPHIA-ANTIPOLIS

N°	TITRES	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage. (Attention ! Consigne 60 F) + 20 F

Principes Coordonnées Desk Cartes Total à payer: F

Nom _____
 Adresse _____
 Code postal _____ Ville _____ Tél. _____

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration: / / Signature: _____

Commandez
par Minitel
3615 MICROMANIA

Règlement Je paie Chèque Bancaire CCP Mandat-lettre
 Je préfère payer au facteur à réception (en espèces 24 F) pour frais de remboursement - N° de membre (facultatif) _____

Endossez votre ordinateur de jeux - Sige PC COMP. Atari ST Amiga Nec Ixra Gameboy Megadrive Gamegear

OFFRE SPECIALE

La GAMEGEAR
+ la portable couleur SEGA
+ le jeu Columns
+ la sacoche Micromania gratuite

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ARCADE!

990

Titres disponibles

- Chess HD (Arcade) 245F
- Devilfish (Casse-tête) 245F
- Dragon Crystal (Reflexion) 245F
- College '91 (Arcade) 245F
- Gear: Inaction (Baseball) 245F
- Garby 245F
- Griffin 245F
- Howl Buster 245F
- Junction (Arcade) 245F
- Kinetic Connection (Reflexion) 245F
- Magicl Puzzle Popoils (Arcade) 245F
- Mappy (Plateforme) 245F
- Pango (Action) 245F
- Papa Breaker (Arcade) 245F
- Pro Baseball (Sim.) 245F
- Psychic World (Arcade) 245F
- Pillar Golf 245F
- Shogun 2 (Arcade) 245F
- Isobonus (30 life coin) 245F
- Space Racer 3D (Arcade) 245F
- Waggon Load 245F

Titres à venir

- Ninja Guides (Arcade) 245F
- Donald Duck (Plateforme) 245F
- Golden Axe (Arcade) 245F
- Raiden Island (Plateforme) 245F
- Crackdown (Arcade) 245F
- Dynomite Duke (Arcade) 245F
- US Making (Reflexion) 245F
- W.C. Leatherboard (Ball) 245F

NOUVEAU

Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console Gamegear

195

Adaptateur Cartouche
**MASTER SYSTEM
GAMEGEAR**



La LYNX II 790F



- LES NOUVEAUTES**
- Iskade (Aventure) 290F
 - Turbo Sub (Arcade) 290F
 - Chickadee Flag (Arcade) 290F
 - APL (Arcade) 290F
 - Ninja Guides (Arcade) 290F
 - Pucconnie (Arcade) 290F
 - Mec Birds (Arcade) 290F

- ACCESSOIRES LYNX**
- SACOCHE LYNX 110F
 - SAC LYNX 180F
 - PAIRE SOURIS 45F
 - ADAPTEUR AUDIO (sur autres jeux) 190F
 - CABLE COM LYNX (Pour jouer à plusieurs) 50F
 - ALIMENTATION SECTEUR 65F

- TOP LYNX**
- Electrozone (Arcade) 250F
 - Xenophobe (Arcade) 250F
 - Goufflet (Arcade) 250F
 - Stone World (Labyrinthe) 250F
 - Popopolis (Arcade) 250F
 - Mixx Par Man (Arcade) 250F
 - Koko Squash (Arcade) 250F
 - Rampage (Arcade) 290F
 - 8 eyes (Arcade) 290F
 - Twisted Mayhem (Arcade) 250F
 - Blue Lightning (Arcade) 250F
 - Chip Challenge (Arcade) 250F
 - Geets of Zaxxon (Arcade) 250F
 - Shogun (Reflexion) 250F
 - Klex (Reflexion) 290F
 - Good Busters (Arcade) 290F
 - Block Out (Reflexion) 250F

La Turbo GT de NEC

Un graphique époustoufflant !

2390F + 1 jeu GRATUIT

Plus de 60 titres disponibles à partir de 200 F



- Les Nouveautés**
- Area Buster 995F
 - Oslo Oslo Toy 945F
 - Cyber Conflict 945F
 - Starvel City 945F
 - Formations Soccer 995F
 - Power Play 995F
 - 8 Type 2 995F
 - Steel Debbaker 945F

- TOP 15 NEC**
- PC 801 M-2 395F
 - Jody Chen 395F
 - Steel Death Tanks 345F
 - Super Volleyball 345F
 - Super Star Soldier 990F
 - Calish 395F
 - Prince Thron 345F
 - Wizards 299F
 - Dark Cross 395F
 - Wild Bragan 395F
 - Substrate Island 345F
 - Legend of Nave Tame 395F
 - Palapas 395F
 - Selator House 395F
 - March à Retra 299F

NOUVEAUTES A VENIR

Teenage Mutant Turtles 2	275F
Days of Thunder (Auto)	275F
Dick Tracy (Arcade)	275F
Double Dragon 2 (Arcade)	275F
Jordan VS Birds (Basket)	275F
Papeye 2 (Plateforme)	275F
Soccermannia (Football)	275F
Warbie Madness (Arcade)	275F
Who Framed R. Rabbit	275F

MICROMANIA LES NOUVEAUTES D'ABORD !

CHEZ
MICROMANIA
+ DE 100 TITRES
DISPONIBLES A
PARTIR DE 145'



MICROMANIA

**OFFRE SPECIALE
MICROMANIA**

590'

**La Console Gameboy
+ Super Marioland
ou F1 Race ou Tetris (1)
+ La Sacoche MICROMANIA GRATUITE**

+ Les Ecouteurs Stereo



MegaMan 275F



Double Dragon 2 275F



Rocky Balboa 275F



Teenage Mutant Ninja Turtles 2 275F



Indiana Jones 275F



Super Mario Bros 275F



The Simpsons 275F



Papeye 2 275F



Soccer Mania 275F



Double Dragon 2 275F



Indiana Jones 275F



Teenage Mutant Ninja Turtles 2 275F

TOUTES LES DESCRIPTIONS DES JEUX DANS LE CATALOGUE GAME BOY II
Demandez-le dans les magasins et ou vous par correspondance.

3615 MICROMANIA.
UNE GAME BOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

La boutique de Game Boy

NOUVEAU



**SMART
BOY 119F**
Un de plus petits
en plastique rigide



NOUVEAU

**LIGHT
PLAYER
175F**

Agrandi l'écran
et vous permet
de jouer dans le
sombre



NOUVEAU

Chaque mercredi vers 18h sur
FR3 et le dimanche à 10h15
MICROMANIA
vous dévoile
tout sur les
jeux dans
l'émission



**2 MEGADRIVES A GAGNER
PAR SEMAINE**

ETUI PLAY & GO 190F Un de plus petits en plastique rigide pour votre console de 4 jeux.

MADE IN

Made in Japan rapporte tous les mois de l'empire du Soleil-Levant les nouveautés sur vos machines préférées. Attention, certains jeux ou machines présentés dans ces colonnes ne sortiront peut-être que dans plusieurs années en France.

La rubrique comporte désormais deux parties :
« News in Japan » et « En vitrine à Tokyo ».

■ SUPER FAMILCOM ■

Trois millions d'exemplaires vendus en un an, la Super Famicom continue à faire des ravages au pays du Soleil-Levant. Et, bonne nouvelle, chaque mois apporte au moins un jeu exceptionnel. Au programme, cette fois-ci, Zelda III. Bon, on ramène les quelques émotifs et j'en profite pour vous annoncer que les graphismes sont nettement meilleurs que sur NES et que le jeu conserve sa légendaire richesse. Gros hit, que dis-je, méga-hit assuré. Super Fire Pro Wrestling devrait fortement souffrir de cette concurrence. En gros, c'est un jeu de catch et, comme ce sport n'est jamais bien passé sur console et que les graphismes n'ont pas l'air extraordinaires... Et si on parlait un peu des softs que les petits Nippons auront la joie de découvrir en 1992 ? F1 Grand Prix, également prévu sur Megadrive, est une course de voitures vue de dessus qui rappelle énormément F1 Circus. Vous voulez la même chose en 3D ? Pas de problème comtesse, on a ça en stock : ça s'appelle F1 Super Drivin et vu les capacités de la 16 bits Nintendo en ce qui concerne les zooms, ça ne devrait pas être mal. Les gros hits aiment bien changer de

titre en passant sur Super F. : après Thunder Force III, renommé Thunder Spirit, voici Naon Super Pinball qui n'est autre que l'adaptation de Devil Crash. Shoot them up à scrolling vertical. Super Aleste ne sortira pas avant mars 1992. Pas trop étonné par tant d'annonces ? Alors, on continue : Lemmings, un super jeu de réflexion venu du monde micro, est également sur les starting-blocks. Et puisqu'on est dans les softs occidentaux, PGA Tour Golf, une des simulations les plus réalistes de ce sport, sortira en mars 1992 avec, et c'est un atout de poids, des graphismes nettement améliorés par rapport à la version Megadrive. Sport nettement moins élitiste (Crevette dirait populaire), le foot sera également à l'honneur l'an prochain sur la Super F. On finit en beauté : après Super Ghost's n Ghosts qui caracolait en tête des charts nippons, Capcom travaille sur Magic Sword, un de leurs tout derniers jeux d'arcade. C'est trop, maître !

■ MEGADRIVE ■

Ce n'est pas parce que la Megadrive marche nettement moins bien au Japon que

dans les pays occidentaux que les développements s'arrêtent. La perspective de ventes conséquentes sur les marchés US et européens se couple au nombre malgré tout convenable de consoles sur file des brisés pour motiver les créateurs de jeu. Sur-tout que tout le monde compte ouvertement sur le Mega CD pour booster les ventes de cette machine. Mis à part le toujours aussi attendu Golden Axe II, qui sort ce mois-



1



3



5



6



8



10



12

- 1-2 : Zelda II (Super Famicom)
- 3 : F1 Grand Prix (Super Famicom)
- 4 : F1 Super Drivin (Super Famicom)
- 5 : Naon Super Pinball (Super Famicom)
- 6 : Magic Sword (Super Famicom)
- 7 : Super Fantasy Zone (Megadrive)
- 8 : Roadblaster (Megadrive)

N JAPAN

NEWS IN JAPAN
l'actualité en direct du Japon

■ PC ENGINE ■

Une fois c'est pas coutume, on commence par les cartouches qui, en cette fin d'année, reprennent du poil de la bête. Ce n'est pas les 90% de Français possesseurs d'une Core sans CD-Rom qui s'en plaindront. Soft du mois sans problème, voici voir l'excellent Dragon Sabber qui offre des graphismes « c'est comme un CD, dis » et une option de jeu en duo. Toujours au rayon shoot them up mais en ripolo, voici Coran qui vient tout juste de sortir. Fan de ninja à vos paddles ! Ninja Ryuken qui n'est pas sans rappeler Shinobi sera disponible en janvier. Également prévu pour la nouvelle année, un shoot them up à scrolling horizontal, assez réussi visuellement mais sans grande surprise, ce qui n'est pas le cas de Liquid kids, un super jeu de plate-forme de Taito dont Wonder est fou. Tiens, j'ai envie de vous faire une surprise : qu'est-ce que vous diriez d'un shoot them up Konami ? Argghhh ? Eh bien, accrochez puisque le célèbre éditeur nippon nous prépare oon pas une mais deux perles sur la Core : Salamander et Gradius, carrément ! Nous faire ça à nous, ils sont pas bieu eux. Côté CD, on attend toujours avec impatience R-Type complete CD, toujours prévu pour mi-décembre et Dodgeball Club CD Soccer Partie, le dernier foot en date avec ses graphismes très désolé animé. Forgotten World, Gain Ground et le très beau Shabibin Man 3 avancent mais n'ont toujours pas de date de

sortie. Sans oublier la foule habituelle de jeux de rôle et de wargames, géniaux mais sans grand intérêt pour un Occidental moyen. Quand est-ce que vous faites les mêmes en anglais ? L'actualité, c'est également les machines, avec enfin la présentation de la PC Engine LT, la nouvelle portable de Nec qui, grande innovation, pourra se brancher sur un CD-Rom. Extérieurement, elle se présente un peu sous la forme d'une Core dotée d'un écran LCD couleur rabattable. Comme toujours chez ce géant de l'électronique, la bête est cent pour cent compatible avec l'ensemble de la gamme et l'écran (deux fois plus large que celui de la GT) atteint une qualité jamais vue. L'ensemble, une fois replié, ne devrait pas être plus encombrant qu'une PC Engine normale, ce qui reste très raisonnable. Côté autonomie, pas de miracle : les écrans couleurs et les consoles « haut de gamme », ça consomme, que voulez-vous. Le petit bijou, disponible au printemps prochain, est bien parti pour rencontrer au Japon le même succès que la GT.

■ GAMEGEAR ■

Madame Michu, regardez bien, v'là-y pas que la Game Gear se réveille. Après une période creuse tout juste égayée par quelques Galaga, ce sont carrément Space Harrier et Sonic qui nous arrivent. Le premier verra le jour en décembre et le second pour janvier... au Japon bieu sûr !

1987

ci, et le
général
Quack

Shot, testé en long et en large dans ce numéro, ce sont surtout les développements qui impressionnent. Au programme, Pitfighter, le jeu de baston d'Atari qui s'était distingué en arcade par son usage exclusif de photos digitalisées, RoadMaster la course auto destroy (ambiance Mad Max garantie), Super Fantasy Zooc et, attention les yeux, Double Dragon II. C'est dans long-temps 1992 ?



9 Salamander (PC Engine)

10 Gradius (PC Engine)

11 : Dragon Sabber (PC Engine)

12 : Coran (PC Engine)

13 : Ninja Ryuken (PC Engine)

14 : La PC Engine LT

EN VITRINE A TOKYO

« En vitrine à Tokyo », la nouvelle rubrique interne de Made in Japan, vous proposera dorénavant les minitestés des nouveautés qui viennent de sortir dans les échoppes nipponnes. Histoire de vous faire une petite idée de ce qui vous attend dans les mois ou les années à venir. Attention ! ces jeux sortent sur le marché japonais et sont susceptibles d'être modifiés le jour où ils arriveront officiellement en Europe... Voir même de ne jamais toucher le sol français!

**SUPER
FAMICOM**

CASTELVANIA *la surprise de l'année*

Tous les possesseurs de la NES ont, un jour ou l'autre, touché à Castlevania, que ce soit le premier épisode ou la suite, Simon's Quest. Castlevania fait partie de ces jeux légendaires qui ont fait le succès des consoles Nintendo (aux côtés de Super Mario, Megaman et Zelda). Après un détour par la Game Boy, Konami, l'éditeur, n'a pu résister au plaisir de le produire sur la merveille des merveilles... la Super Famicom!

OUUUUUUUUAH !

Obscurité par la sortie de produits comme Super Gheuls and Ghosts, Joe and Mac (Caveman Ninja pour les Occidentaux), Final Fantasy IV et autre Zelda III ou Super Adventure Island (non, je n'oublie pas Dragon Quest V et Street Fighter II pour



Le titre entier se balance en vitrine « Aed »



Spécialité en défilé !

l'année prochaine !), notre subconscient n'attendait que moyennement la sortie de Castlevania IV. Et puis voilà qu'il sort au Japon et que l'on se le procure... C'est le choc ! Il est plus délectant et plus fabuleux que ce que l'on espérait.

CA FOUETTE SEC ICI !

J'en ai encore la rétine complètement retournée. Cela commence par l'étonnante texture des graphismes, l'ambiance glauque est garantie ! Tout est traité dans des tons très sombres avec de légers dégradés de couleurs.



Double Dragon 1

Le tout associé à une des plus belle bande sonore que j'ai entendue sur console, et une des plus terrifiante, aussi ! Jouer à ce jeu seul et dans une pièce sans lumière, c'est risquer la crise cardiaque ! Comme dans les précédents, on retrouve Sir Belmond, le jeu chevalier héroïque, qui se

trouve les ennemis avec énormément de puissance, soit vous jouez avec la croix de direction pour le balancer dans tous les sens, tel un spaghetti moyen. Cela permet, même si la puissance des coups est moindre, de toucher des ennemis



Baron « hard » sur l'écran de titre !

toutes les aventures de Castlevania depuis le début. Il possède toujours son arme favorite : le fouet. Mais le passage aux 16 bits de la Super Famicom lui apporte une nouvelle fonctionnalité assez extraordinaire. On peut en faire ce que l'on veut. Soit on fouette dans les directions classiques (haut, bas, droite, gauche et diagonales) et là il se tend fermement pour des

difficile. Au début, le fouet n'est qu'un simple cordon de cuir. Mais en ramassant les options appropriées, on le transforme en chaîne d'acier incroyable ! Vous racontez pas l'efficacité du truc, les malheureux squelettes que vous rencontrez en prennent plein la tête ! Mais ce n'est pas tout, le fouet peut aussi servir à s'accrocher aux quelques crochets qui ornent

de temps en temps les murs. L'un des endroits le plus spectaculaire du jeu met justement en scène cette technique : Sir Belmond doit s'accrocher au seul et unique crochet qui trône au milieu de la pièce. Et là, c'est la folie, imaginez que c'est tout l'écran entier qui se paye une rotation « hard », l'effet inédit de la Super Famicom... C'est retournant !

TOUT EST BON !

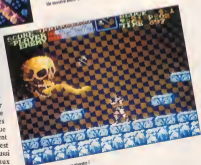
C'est vraiment le jeu de plate-forme dans toute sa splendeur, mais avec des tonnes d'innovations qui en font une Septième Merveille du monde. Les ennemis sont tous plus incroyables les uns que



les autres. Si vous donnez des coups dans l'un des inoctrables squelettes qui ponctuent votre balade, il explose en mille morceaux, et ses os giclent dans tous les sens. Génial ! La jouabilité est excellente et le gameplay est parfaitement dosé... Bref, le jeu de folie ! Quand la Super Nes arrivera officiellement en France (bientôt, bientôt...) ne ratez surtout pas ce méga-hit !



Un monstre dans un zoom « hard » (il s'agit d'un design)



Belmond avec les longues vitesses !

**SUPER
FAMICOM**

SUPER GHOULS and GHOSTS

C'est l'un des deux événements de cette fin d'année sur la 16 bits de Nintendo (l'autre étant Zelda III, que nous vous préparons pour le mois prochain). Un petit peu d'histoire est nécessaire. Tout commence le jour où Cap-

marque à Nintendo : une version totalement nouvelle de Ghouls and Ghost en exclusivité pour la Super Famicom. Le résultat est là : Super Ghouls and Ghost, et il y a vraiment de quoi tomber par terre.



Le danger tombe.

com (qui, je le répète, est l'éditeur légitime des journalistes de Player One) réalise Ghosts and Goblins en borne d'arcade. Succès plus que retentissant, la firme japonaise décide de faire une suite...

THE ARTHUR'S QUEST
Le petit Arthur est donc de retour. Il enfle sa cuirasse et part, sans broncher, taper du zombie. Le principe du jeu n'a pas varié d'un millimètre depuis la première quête.



Un moment de fu.

Elle s'appellera Ghouls and Ghost et deviendra une borne mythique. Mais ce n'est pas terminé, alors que tout le monde attendait un Ghost and Goblins III, Capcom offre un cadeau de

Arthur s'en va en guerre avec sa belle armure rutilante plus son arme de combat. Au fur et à mesure (en faisant apparaître des coffres et en les détruisant), il va trouver des

armures de bronze et d'or ainsi que tout un tas d'armes telles les flèches ou les dagues. Autant dire tout de suite que la plupart des éléments (hormis les ennemis eux-même) sont complètement nouveaux. Comme par exemple, le double saut d'Arthur, qui n'existait pas dans les autres versions. Les

des effets plus classiques et qui sont tout aussi hallucinants comme la tempête de neige, l'avalanche ou l'incroyable rendu des vagues dans le level 2 (sublime, Arthur est sur un radeau, le premier plan et le deuxième montent et descendent en alternance, simulant un effet



Le monde de la magie a été vu tout !

graphismes sont fabuleux, avec des dizaines et des dizaines de dégradés... Cette version exploite quelques unes des incroyables possibilités de la Super Famicom avec, en particulier, des

tellement parfait que l'on chope le mal de mer rien qu'en le regardant). Bref, c'est du tout bon, avec des graphismes fabuleux (bonne les dégradés de couleur), des animations super (quelques ralentissements minimes



Et allez ! dans la neige. Zing ! dans le montagne.

spétes gros comme des maisons et des rotations d'écran (oui, oui, l'écran entier se met à pivoter !), mais aussi

gèment un peu, mais rien de grave). Quant à la bande sonore... c'est un véritable space opera en direct-live.

MEGADRIVE

WONDERBOY V

 EN VITRINE A
TOKYO

L'un des personnages fétiches de Sega revient sur Megadrive, quelques mois après y avoir fait ses premiers pas



Un Wonder Boy classique ?

(Wonder Boy III in Monster Lair). Les fans du petit soldat vont pouvoir s'éclater sur les 8 mondes qui composent le jeu. Cet épisode s'annonce dès le début comme un savant mélange de jeu de plate-forme et de jeu d'aven-

ture. Sa liberté de mouvements est totale, il peut avancer, revenir sur ses pas, etc. Mais s'il veut progresser de

région, il doit résoudre les petites astuces qui permettent de surmonter les obstacles qui barrent sa route. Cela peut coïncider à trouver un objet caché, ou à exploiter d'une certaine façon un élément du décor. Mais ce qui est assez fabuleux dans ce jeu, c'est la façon dont les concepteurs ont géré le passage de l'extérieur à l'intérieur des différentes maisons et châteaux qu'exploite Wonder Boy : quand il arrive

devant une maison, il pousse la porte (flèche du haut) et y pénètre. Toute la façade du bâtiment devient transparen-

te et découvre l'intérieur ! A part cela, Wonder Boy est toujours armé de son glaive légendaire, ainsi que de sorts magiques qu'il emmagasine dans une minifiche de personnage. Malheureusement, une bonne maîtrise du japonais est nécessaire pour bien profiter du jeu. ATTENTION ! POUR CEUX D'ENTRE VOUS QUI CHERCHERAIENT A SE PROCURER UNE VERSION JAPONAISE, ELLE



Le jeu intérieur d'un donjon

NE FONCTIONNE PAS SUR UNE MEGADRIVE FRANCAISE. (Sega a instal-

lé un petit composant sur la cartouche qui ne reconnaît qu'une console japonaise, et d'après certaines infos en provenance du Japon, cela pourrait se généraliser sur l'ensemble des titres Sega, dès l'année prochaine !)

MEGADRIVE

KABUKI SOLDIER

La première fois que l'on s'est fait une partie de Kabuki Soldier, avec Pedro el Loco (notre chef vénéré), il faut bien avouer que nous sommes restés assez perplexes ! On se trouvait devant un beat'em up au goût étrange, dont on n'arrivait pas à comprendre si les concepteurs étaient sérieux en le réalisant, ou s'il s'agit d'une énorme farce ! Pourtant, les gens de Taito, l'un des plus gros éditeurs japonais, passent rarement pour des rigolos. Dans ce jeu, tout est étrange. Les graphismes sont d'un goût douteux, et le but du jeu n'est pas vraiment passionnant. Et pourtant, tout n'est pas négatif : la pos-



Kabuki Soldier

sibilité de jouer en double, c'est toujours fabuleux et, de plus, certains coups sont les plus incroyables que j'ai vus

sur un beat'em up. Quel jeu étrange...

Crevette



MADE IN JAPAN

TRUCS en VRAC

Et c'est reparti pour une avalanche de trucs en tout genre. De quoi s'en rendre malade. Sans dire que depuis que j'ai pris en main cette rubrique, aux côtés de *Deverre*, je n'aves plus ni le temps, ni le moyen. Avec les millions de lettres que vous m'envoyez, comment voulez-vous que j'en ai ? Mais bon, il paraît que j'ai pas le choix. Enfin, trêve de délirés et place aux trucs.

En voilà un qui a bien gardé. En effet **RATAGAZ** (ça doit être son pseudo) nous a envoyé un truc tout droit tiré de sa Nec.

CORE GRAFX BATMAN

Voici un super code : Joker de dos, Batman de face, Batman de profil gauche, Joker de profil gauche. Vous commencerez au 12^e stage du dernier tableau, juste avant le stage de la cathédrale.

Philippe BEZON n'a été loin de nous faire leippo. Il a eu l'obligeance de nous faire parvenir un giga code pour *Adventure Island* sur Nec.

CORE GRAFX ADVENTURE ISLAND

Voici une série de codes « bidouillés » qui permettent d'avoir plus d'or que n'en permet le jeu. 963 040 pour être exact : 2CKF 3KW 8NBJ 1OL, 2CKF 3KW 8NBJ 24R, 4CX7 23W 8YBJ A6E, 5CKP Y1W 6YBJ B9K, 5GXP WOW 96B CE7, MGWH WC1 9NBJ DJG. Maintenant un petit truc, lorsque vous êtes sous forme d'oiseau, allez dans le désert jusqu'au Sphinx (il faut avoir pétri l'épée qui heurte les rochers). Entrez dans le Sphinx, calez le mur et laissez-vous tomber dans le vide, vous aurez alors accès à une salle au trésor.

Nico a trouvé un truc tout seul dans son coin. Et comme il est hyper cool, il nous les a communiqués.

CORE GRAFX KLAX

Pendant le « Game Over », appuyez sur Select et plusieurs fois sur Haut simultanément et vous aurez les « corneux » infinis.
LYNX SLIME WORLD Voici le code de la 2^e mission : 8F0BC8.

Eric VAN SIEUX est venu de sa forêt pour nous le trouver. Ses trucs sur sa *Core Grafx*. Ce sont des codes « bidouillés » qui permettent d'avoir plus d'or que n'en permet le jeu. 963 040 pour être exact : 2CKF 3KW 8NBJ 1OL, 2CKF 3KW 8NBJ 24R, 4CX7 23W 8YBJ A6E, 5CKP Y1W 6YBJ B9K, 5GXP WOW 96B CE7, MGWH WC1 9NBJ DJG.

CORE GRAFX GALACH 98

Pour accéder au niveau de difficulté (temp), il est nécessaire de passer par le niveau de présentation. Pour voir Haut et aller au niveau de difficulté.

CORE GRAFX FANTASY 21 NE

Pour accéder au niveau de difficulté, il faut appuyer sur l'écran de présentation cinq fois sur 2, six fois sur 1 et deux fois sur Select. Puis il faut appuyer en même temps sur les touches suivantes : niveau 2, 1 et Run ; niveau 3, 2 et Run ; niveau 4, 1, 2 et Run ; niveau 5, Select et Run ; niveau 6, 1, Select et Run ; niveau 7, 2, Select et Run ; niveau 8, 1, 2 et Run.

Il n'a pas tardé à nous l'envoyer son truc, **John BASTARDI**, et grâce à sa célérité il voit son nom écrit dans ces lignes.

CORE GRAFX P47

Pour sélectionner les niveaux, il faut appuyer à l'écran de présentation cinq fois sur 2, six fois sur 1 et deux fois sur Select. Puis il faut appuyer en même temps sur les touches suivantes : niveau 2, 1 et Run ; niveau 3, 2 et Run ; niveau 4, 1, 2 et Run ; niveau 5, Select et Run ; niveau 6, 1, Select et Run ; niveau 7, 2, Select et Run ; niveau 8, 1, 2 et Run.

TRUCS en VRAC

Il se surnomme **CRAOS D'AVENTURIE**, et en plus il se prend pour un dieu car il a passé pas mal de niveaux sur Populous. D'ailleurs, il condescend à nous communiquer ses mots de passe.

CORE GRAFX POPULOUS

Voici quelques codes : GENESIS, EOAZORD, BILLEME, BADAÇON, BUGQUEEND, LOWINGICK, MINMPME, SHIDIEHOLE, TIMPEOLD, KILLOHOLE, RINGGBPAL, ALPLOPOUT, SADMP, HAMIÑMAR, HURTIKEYNE, SCOMPHILL, MORINÇON, WEAVEAD, BUGMPTORY, LOWINLOW, FUTIKEOLD, JOSKOPLAS, HURTDI-HOLE, SCOOGBROY, BUROKLAS, RINGUDOR, HOBEPII, SHADASLIN, QAZIKEBAR, SHIEBAR.

Fraçck **MARCAULT** (de mouton ?)-**DEROUARD** a la chance d'avoir une Super Grafx. Il nous fait donc profiter de ses dons innés pour trouver des trucs.

SUPER GRAFX ALDYNES

Une fois que vous avez ramassé une option, laissez le bouton 1 appuyé. L'option se mettra à tourner autour de votre vaisseau. Ce truc est particulièrement efficace lorsque vous possédez quatre options.

Non seulement il a fait court et concis mais en plus **Christophe LONG** n'a pas été « long » à nous envoyer ses trucs.

GAME BOY DOUBLE DRAGON

Pour tuer le deuxième Abobo, placez-vous au bord de la riziègue d'herbe près du précipice. Abobo se dirigera vers vous, mais ne pourra vous frapper. Il faut doucement monter vers lui et frapper très vite, il tombera alors dans le précipice. Simple mais efficace.

Sébastien RIGATTIERI (au lait ?) s'est écarté comme un ouf sur Aero Blaster et il a eu la sublime idée d'un tir à la substantifique moelle et de nous l'envoyer.

CORE GRAFX AERO BLASTER

Voici comment éliminer le boss du 3^e niveau : lorsque ses 6 armes latérales sortent, détruisez-en 5 et laissez-en une seule, puis lorsqu'il tire vers vous, esquivez ses tirs et contre-attaquez en visant sa centre.

Franck MEGE (donc mon tee-shirt Super Mario aujourd'hui ?) est un habitué de la NES. Il nous fait donc part de tous les trucs qu'il a pu trouver.

NES PUNCH OUT

Quand un adversaire vous fait tomber, il ne faut pas vous relever tout de suite. Si vous attendez que le chiffre que Mario annonce soit un 8 (pour la première fois que vous êtes au tapis) ou un 7 (pour la deuxième fois) vous aurez l'honneur et l'avantage de récupérer beaucoup de points de vie.

NES MEGAMAN

A la fin du tableau de Bornman il y a une vie, prenez-la et sautez à l'endroit où elle se trouve puis allez vers la droite sans vous arrêter de sauter et de tirer. Retournez à gauche en avançant tout doucement vers le petit mur. Faites en sorte qu'un pied dépasse du bord et repentez vers la droite, vous y retrouverez une vie. Recommencez autant de fois que vous le voulez pour récupérer un max de vies.

Yannick LALLIER est toujours tout aussi fin de sa NES. Depuis la dernière fois qu'il est passé dans ces colonnes, il a encore trouvé des trucs sur ses jeux.

NES ZELDA

Si vous cherchez l'épée magique, elle se trouve dans le cimetière en haut à droite. C'est dans la troisième tombe de la deuxième ligne. Mais il faut avoir 12 couronnes pour l'obtenir.

TRUCS en VRAC

Jean **PLAYER** c'est son pseudo et avec un tel pseudo il se devait de nous envoyer des trucs en vrac. Eh bien, les voilà.

GAME BOY

AMAZING SPIDERMAN

Dans le 2^e niveau, lorsque vous grimpez et que vous voyez des petits traits au-dessus de votre tête, c'est qu'une pierre va vous tomber dessus. bougez alors vers la gauche ou vers la droite. De plus, pour vaincre le monstre de ce 2^e niveau, il faut aller complètement à droite de l'écran. Il faut s'agenouiller et donner des coups de pied vers la droite. Attendez qu'il disparaisse en bas de l'écran pour le frapper.

Il peut se permettre de signer D. LUCAS. Ce n'est pas le vrai mais Guille n'a. Eh bien ça ne l'a pas et pas de se faire un nom avec les autres joueurs.

GAME BOY

BUGS BUNNY'S CRAZY CASTLE

Voici tous les codes de jeu : niveau 1, 5555 ; niveau 2, 2WZ5 ; niveau 3, WZP5 ; niveau 4, XWRS ; niveau 20, ZT5Z ; niveau 25, WZKZ ; niveau 30, WYZZ ; niveau 35, TSZP ; niveau 40, TXZV ; niveau 45, 55MW ; niveau 50, 2TWX ; niveau 55, TT45 ; niveau 60, 3TXX ; niveau 65, 33S2 ; niveau 70, SHP2 ; niveau 75, XZJ2 ; niveau 80, 3.000.

GAME BOY

TETIS

A la page de présentation, appuyez sur [Start] et sur Start successivement et vous arriverez à des tableaux plus rapides. Le niveau 1 descend le 11, le 2 le 12, etc.

Yann **LE ROUE** a eu la bonne fortune de trouver un truc sur sa Game Boy et là roue a encore tourné en sa faveur car son truc est publié.

GAME BOY

TMHT : FALL OF THE FOOT CLAN

Au début du jeu, au moment de choisir le stage, appuyez sur A, B et Select en même temps. Vous verrez apparaître un point d'interrogation. Allez dessus et appuyez sur Start. Vous aurez un nouveau tableau d'options.

Et une sape d'applaudissements pour Grégory **BRAVO** qui a trouvé des trucs sur sa NES.

NES

PUNCH OUT

Vous pouvez voir directement le générique de fin sans même jouer au jeu. Il suffit d'entrer le code 106 113 0120.

Malgré ce que l'on pourrait croire, David **PACHOT** était vraiment chaud pour nous envoyer ses trucs. Et il a eu raison car les voici publiés.

NES

IKARI WARRIORS

Pour détruire l'ombre qui se déplace dans la pièce de l'homme vert, il faut lui lancer une grenade tout en faisant attention d'éviter les missiles qui risquent de s'abattre sur vous.

José **BRUNET** est un sportif accompli. Il a fini Track and Field 2 avec toutes les équipes. J'ai aussi bien demandé un autographe mais « José » pas lui demandé.

NES

TRACK AND FIELD II

Voici les codes de la 8^e journée pour tous les pays, par journée : USA, L(0)DR+PPV1 ; USSR, Y(0)VIDPPFN ; West Germany, (0)YI(0)M(0)MPD(0)I ; United Kingdom, HBVSPP1 ; France, R(0)M(0)MPD1 ; Korea, 6(0)Y(0)I(0)MPN1 ; China, KBJLSPFN ; Canada, MB5(0)M(0)PPH1 ; Kenya, *YLL(0)PPK1 ; Japan, Y(0)SL(0)PP61.

TRUCS en VRAC

Il a su naviguer sur pas mal de jeux ce cher Loïc CAPITAINE et c'est pour cela qu'il vous confie les trucs qu'il a su glaner durant ses nombreux voyages.



NES MEGAMAN II

Voici les armes qu'il faut utiliser pour abattre facilement chaque ennemi : Airman : tir normal ; Crashman : Airman ; Woodman : Crashman ; Métalman : Quickman (et Métalman pour la deuxième fois) ; Bubbleman : Quickman ; Quickman : Flashman ; Flashman : Crashman ; Heatman : Bubbleman ; Dr Willy : Metalman puis Quickman ; L'Extra-Terrestre : Bubbleman.

Heureusement qu'il m'a écrit qu'il se surnomme le génie et non pas le génie. Car lorsqu'on s'appelle Quang PHAM cela peut prêter à confusion. Mais bon...

NES RUSHYN ATTACK

À la fin du premier stage, les Russes foncent sur vous. Si vous avez gardé le bazooka, attendez qu'ils soient le plus près de vous pour tirer, chaque obus éliminera une rangée d'ennemis.

Je ne sais pas s'il suit toujours son cours, mais John RIVIERE suit bel et bien sa NES. La preuve, il nous achemine les codes de Track and Field.

NES TRACK AND FIELD

Voici les codes correspondant aux diverses journées : 1re journée, MLL*4ZV(0) ; 2e journée, WLL*4ZG(♥) ; 3e journée, SLL*Q3ZG(0) ; 4e journée, 5L1*3ZG(♥) ; 5e journée, W11+Q4PDG ; 6e journée, *JK*4PGG ; 7e journée, TJDHQ3PDI ; 8e journée, KJDHW(♥)NDN. La 9e journée est la remise des médailles.

Stephane WOLBECKI : Grande question à laquelle même l'inspecteur GUY VAN KESSEL ne peut répondre. Et c'est tout mieux car comme ça on a tous nos 4000 points.

NES DOUBLE DRAGON II

Au début de votre partie, faites le jeu sur une piste plus large. Habituez-vous à ces coups de pied. Choisissez l'attaque à la suite. Vous recommencerez le jeu avec 51 400.



NES ZELDA II

Donnez la dernière jolote à votre héros avant de retourner pour vaincre les forces du MALIN. Il n'y a de bon que ce qui se vend bien. L'attaque vous la trouve à la fin du jeu. Ça se joue en 1000000.

Emmanuel MAHIEU n'est pas bon d'être le meilleur sur sa NES. Et comme tout bon joueur qui se respecte, il trouve des trucs.

NES SUPER MARIO BROS

Quand Mario est au fond de l'eau, les peuvres ne peuvent plus l'atteindre. Mais attention, s'il est en Super Mario ou en Mario Féroce, il devra se baisser pour ne pas se faire toucher.

TRUCS en VRAC

C'est entre deux mèmes que Jérôme BIGOT joue à sa NES et cela ne l'empêche pas de trouver des trucs, loin de là.

NES ROBOCOP

Si vous voulez voir Robocop se relever quand il n'a plus d'énergie et continuer le jeu avec le plein de vies, il suffit de détruire 30 cibles dans le niveau bonus.

Ce n'est pas parce que Sébastien BOURLART aime la charcuterie qu'il ne doit pas savoir jouer sur sa NES. La preuve c'est qu'il a trouvé un truc sympa sur Tétris.

NES TETRIS

Pour avoir un maximum de points au A-Type, laissez le doigt appuyé sur Select pendant la descente de la pièce, vous gagnez 10 000 points par pièce.



Caroline GILBERT est une gentille demoiselle et du fait de ma galanterie proverbiale (oui mes chevilles vont très bien, merci), Caroline verra ses trucs publiés sans souffrir d'aucun mauvais jeu de mots.

NES MEGAMAN 2

Pour vaincre Gust Dozer, il faut monter sur le devant de son véhicule et lui tirer sans arrêt sur la tête avec l'arme de Quickman.

NES DUCK TALES

En Amazonie, à l'endroit où il y a les sept lianes consécutives, grimpez sur celle du milieu et montez le plus haut possible, un passage secret apparaîtra. Plus loin, quand Flagada vous demande de rentrer, dites non et sautez vers la gauche, vous atterrirez sur un passage menant à une salle pleine de trésors. Peu après, une boule vous poursuit style Indy, vous verrez une statue. Montez dessus pour faire apparaître un coffre. Si vous rebondissez sur le coffre en mettant juste après la manette vers le haut vous chopez une liane. Cette liane mène à un raccourci vers le monstre de feu.

Hugues RENAULT sait très bien conduire sa NES, surtout que son truc concerne Rad Racer...

NES RAD RACER

Si vous percutez une voiture, appuyez vite sur la touche Start pour marquer une pause puis redémarrez le jeu. Vous aurez ainsi gagné plusieurs secondes.



TRUCS en VRAC

Ce (faux) trugler se joue le 2 août pas en le rôle que tout et préserve les liens la suite de est-ce que entre Thomas THERICK et d'été. THOMAS le fait pas pour le...
d'été. THOMAS le fait pas pour le...
d'été. THOMAS le fait pas pour le...

MASTER SYSTEM RAMER II

Au 2^e tableau si vous appuyez une touche
lorsque vous voyez des vagues de vagues pré-
sentes dans les cartes et le jeu de
tableau. Vous appuyez le bouton A et vous
appuyez très longtemps sur le bouton A et le tour est joué.

Il a compris que c'était bien ici qu'il fallait s'adresser pour les trucs en vrac.
En effet Jérôme SELLA voit ses trucs publiés.

MASTER SYSTEM CASINO GAMES

(non vérifié) Entrez le code : Mr. DIMELO. (ne pas oublier le point) et vous
aurez la bagatelle somme de 999 990 \$.

Il a dû avoir peur de la célébrité
car il n'a pas signé sa lettre. De
toutes façons ses trucs passent
quand même.

MASTER SYSTEM QUARTET

Au 2^e tableau, après avoir tué le
monstre et ramassé l'étoile,
appuyez deux fois sur le bouton
1 à la porte entre les deux
mondes. Vous arriverez dans un
stage de bonus où l'on ne peut
pas perdre de vie.

Bon, il a de la chance. Il s'appelle Benjamin MARTIN et c'est
l'homonyme de notre Big Boss. Alors je ne dirais rien. J'tiens à
ma peau moi. Quez vendz ?

NES TRACK'N FIELD II

Au lancer du marteau, pour faire 92 m 04 il suffit d'appuyer
tout doucement sur le paddle et quand vous êtes prêt à lancer,
appuyez très longtemps sur le bouton A et le tour est joué.

Une, il est un de les parties des très
autres les jeux. En effet, David
RHYME au 2^e tableau en un clic
lorsque vous appuyez sur le bouton
A à 3 fois.

MASTER SYSTEM CLIXAL MASTER

Vous pouvez voir le contenu de la
lettre en appuyant sur le bouton
A à 3 fois dans le jeu de
tableau. Vous appuyez le bouton
A et vous appuyez très longtemps
sur le bouton A et le tour est joué.

Benjamin RHYME au 2^e tableau il faut appuyer sur le bouton
A à 3 fois dans le jeu de tableau et le tour est joué.

NES

ZAX II

Il faut appuyer le bouton A à 3 fois dans le jeu de tableau et le tour est joué.
Vous appuyez sur le bouton A à 3 fois dans le jeu de tableau et le tour est joué.
Vous appuyez sur le bouton A à 3 fois dans le jeu de tableau et le tour est joué.
Vous appuyez sur le bouton A à 3 fois dans le jeu de tableau et le tour est joué.

TRUCS en VRAC

Vous le saviez, vous, que Sylviane RAMON et Pedro sont deux rigolos ? Eh bien, pas moi. C'est Cravette qui me l'a dit. Si, si.

MASTER SYSTEM

THE NINJA

Voici comment avoir les rouleaux verts : stage 1, tuez le ninja qui se transforme en pierre après le deuxième gros rocher ; stage 6, touchez l'arbre à la fin de la première île ; stage 8, touchez l'arbre du deuxième jardin, le rouleau est en haut ; stage 9, longez la paroi à drone, à l'extrémité de la muraille, frappez le chef sans le tuer, revenez vers la droite, retournez au chef une deuxième fois, et vous trouverez un parchemin à la place.

MASTER SYSTEM

GOLVELLIUS

Les « ascent boots » sont dans le territoire d'Haïde au Nord, dans un écran avec des fantômes. Il faut d'abord prendre le miroir qui se trouve dans la forêt avec des taupes roses.

MASTER SYSTEM

MIRACLE WARRIORS

Si vous allez dans les montagnes d'Agnor dans le carré du désert et que vous jetez un sort après avoir appuyé sur 2, vous aurez la première clef.

MASTER SYSTEM

ALEX KID II IN HIGH TECH WORLD

Pour quitter le château, il faut trouver une aile delta et se rendre sur la passerelle. De plus, pour quitter la ville vous pouvez attendre 14 h 00 précises et vous rendre au Hamburger Shop. On vous y offre 1 000 pièces d'or. Achetez le « Back Scratcher » chez l'antiquaire et revendez-le chez le brocanteur pour 2 000 pièces d'or. Le 2^e garde se laissera alors acheter.

Pas bête l'amé Grégoire BENEZET ; non seulement il joue bien à Kenseiden mais en plus il nous fait part de ses découvertes.

MASTER SYSTEM

KENSEIDEN

Affrontez les sorciers dans l'ordre suivant : Ronc de Feu, sorcier à la Mante, Larme Volante, Tête de Mort, Sorcier à deux Têtes, Sorcier Benlozi. Ne tuez pas le « sorcier » à deux têtes, il vous donne une technique défensive et vous ne pourrez jamais tuer le Maître des sorciers.

Igor (chut, faut pas le réveiller) STOJANOVIC a eu l'obligeance de nous envoyer ses trucs. Qu'il en soit mille fois remercié.

NES

DOUBLE DRAGON II

Dans la mission 9 du mode « supreme master », il faut utiliser les cyclones tournants, les hyper uppercuts et les super coups de genoux pour battre le dernier boss.

NES

WRATH OF THE BLACK MANTA

Voici comment battre les boss : stage 1, le géant, sautez et tirez-lui des étoiles dans la tête en évitant les rochers ; stage 2, les 4 statues, utilisez l'invisibilité et baissez-vous en donnant des coups d'épée courte ; stage 3, le magicien, rendez-vous invisible et montez sur la marche puis cartonnez-le ; stage 4, les 3 robots, encore l'invisibilité puis tuez-les dessus.

Et hop place au Thuc du Père Wonder. Ce mots-ci c'est sur Bygar que j'ai jeté mon dévolu.

NES

RYGAR

Dans les deux premières niveaux, restez agenouillé près d'un rocher et tirez vers le côté opposé dudit rocher. Les monstres n'auront pas le temps de dire oui qu'il seront anéantis. Vous pourrez en profiter pour récupérer plein de vies et de puissance.

TRUCS en VRAC

L'homme inconnu a faigé pour la deuxième fois et c'est lui. Il y aura ses trucs mais pas ses noms.

MASTER SYSTEM GOLVELLIUS

Les bottes aquatiques sont sur la plage à côté de la jetée (en forme de banc) ; il faut tirer sur une palanque avec votre épée pour ouvrir une cheminée. Après, le la vallée se trouve dans le maquis de l'arrière-pensée d'essai moyen. Dépêchez-vous vite, on trouve aussi un de la forêt (Haut). Dans il y a des barrières et des châteaux blancs. La forêt qui permet de passer les pierres se trouve au nord de la forêt de l'arrière-pensée. Le personnage est fermé, le code est dans le manuel de l'arrière-pensée. Il faut les Ascendances il est avec plusieurs pierres. Et fin le meilleur est à l'arrière de la forêt de l'arrière-pensée.

RYMAN

On a été du « Club Exotique » pour vous apporter des trucs Master System. C'est étrange de voir ça.

MASTER SYSTEM MICKEY MOUSE

Les avions et les voitures (dans le monde 2) sont téléportés par la boîte avec les avions. « Tout Jérôme son frère pour les avions ».

On ne peut pas dire que David GALERNE ait vraiment « gâché » pour trouver ses trucs. On est bon ou on ne l'est pas.

MEGADRIVE SHADOW DANCER

Pour avoir 50 000 points de plus à la fin de chaque niveau, il faut avoir tué tous les ennemis avec le sabre.

C'est une malédiction ! L'homme inconnu, encore lui n'a toujours pas voulu décliner son identité. L'est timide ?

MASTER SYSTEM QUARTET

Pour avoir un tir plus puissant, appuyez 16 fois sur Pause.

MASTER SYSTEM TEDDY BOY

Faites Haut, Bas, Gauche, Droite puis 9 fois Bas, 1 fois Haut et bouton 1 pour le « Select Round ».

MASTER SYSTEM ZILLION II

Vous pouvez vous transformer en robot en vous procurant la lettre A. Appuyez ensuite sur Haut et sur le bouton 1.

Même les bons tuyaux ont descendu sans apporter ses trucs. Bel effort.

MASTER SYSTEM FANTASY ZONE

Un truc précis et impossible. Lorsque la créature des bois (Stonehenge ?) apparaît, instantanément en lui tirant de nombreuses fois dans la bouche, quand elle est ouverte.

Julien CUVILLIER a su lire le jeu et la recherche des trucs afin de pouvoir nous envoyer ses connaissances en la matière.

MASTER SYSTEM WONDER BOY II IN MONSTER LAND

Au round 3, pour visiter le monstre de fin de round, il faut acheter les boules de feu dans le magasin de sorts. Au round 6, dans la pyramide à l'arrière des petits serpents bleus, descendez au dessous pour faire apparaître un point d'interrogation. Toquez et vous trouverez un magasin d'armes. Continuez vers la droite et laissez-vous glisser dans le second trou. En bas, sautez le troisième, un point d'interrogation apparaît. Toquez pour entrer dans un magasin de bottes. D'accès part pour le Sphinx les réponses sont : Golf, Jogging, No d'ore, Fantasy Zone. Il faut avoir au moins deux cœurs de vie pour répondre à la question.

TRUCS en VRAC

Malgré son nom **Philippe BREYON** habite Lyon, ce qui n'est pas tout à fait au même endroit. De toutes façons le principal est que les trucs nous parviennent et ils nous parviennent.

MEGADRIVE

TRUXTON

Vous pouvez détruire les monstres avec une seule bombe. Il faut lancer la bombe, appuyer sur Start, laisser apparaître la tête de mort et attendre pour le 1^{er} 20 s, pour le 2^e 30 s, le 3^e 45 s, le 4^e 1 min 10 s et le 5^e 3 min 30 s.

MEGADRIVE

ALTERED BEAST

Pour tuer le monstre du 2^e stage sans perdre un carré de vie, il suffit de se mettre devant son œil et d'appuyer tout le temps sur B.

Tonton Mathieu a craqué sur *Sword of Vermillon*. Je le comprends d'autant mieux que moi aussi j'avais craqué.

MEGADRIVE

SWORD OF VERMILLON (INÉDIT, NON INSCRIT DANS LE HINT BOOK)
Lorsque vous sortez du village d'Helwig, dirigez-vous vers l'est, vous trouverez une grotte. À l'intérieur se trouve « *Old Nick Armor* », la plus puissante armure du jeu. Attention, si vous la mettez, vous serez possédé et vous ne pourrez plus utiliser la magie.



On peut le dire qu'il nous a bien rafraîchi par la clarté de ses trucs à James **NAFRAICHEUR**. D'ailleurs, les voilà qui arrivent.

MASTER SYSTEM

WORLD CUP ITALIA 90

En mode un joueur en *World Cup*. Quand vous voyez dans quel groupe vous êtes, vous pouvez changer de groupe en appuyant sur Pause.

MASTER SYSTEM

WONDER BOY II IN MONSTER LAND

Appuyez 36 ou 37 fois sur Pause pendant le jeu et vous aurez une quarantaine de golds en plus. D'autre part, avant le labyrinthe, il y a un magasin où l'on vend une cloche ou un rubis. La cloche sonne quand vous prenez une mauvaise direction et le rubis sert à tuer plus facilement le dragon. Encore ailleurs, au niveau 6 contre l'armure bleue, une fois qu'elle est tuée, il faut aller à droite jouer de la flûte sur le grand rocher. La flûte se trouve au niveau 4 dans une porte invisible à côté du magasin de boucliers. Pour voir la porte il faut donner la lettre à Catherine. La lettre, elle se trouve au niveau 2 au-dessus de la lave dans une porte elle aussi invisible. Donc après avoir joué de la flûte, un château apparaît avec une porte. Dedans une chèvre vous donne l'étoile. Vous pouvez alors ressortir et affronter une nouvelle fois l'armure bleue qui, une fois tuée, vous donnera un gros cœur. Autre chose, pour tuer le dragon final, il faut l'attaquer à la tête en évitant ses flammes, les fireballs et les thunderlashes sont particulièrement efficaces. Enfin pour avoir la réponse du Sphinx à coup sûr, il faut aller au bar du désert de Mam et prendre le verre d'ale à 28 golds. Le barman donne alors une lettre pour Betty. Celle-ci se trouve dans le bar de la pyramide, il faut alors prendre 2 verres d'ale pour avoir la réponse du Sphinx.

MASTER SYSTEM

CASINO GAMES (NON VÉRIFIÉ)

Voici un code pour une fin de jeu très spéciale : 97819152178.

On peut le dire en un mot comme en seize Yans: **ANCEZE** s'y connaît en trucs. D'ailleurs, il nous les a envoyés.

MASTER SYSTEM

WONDER BOY III

Lorsque vous êtes en clost, allez au point d'accès au monde sous-marin, allez à gauche du puits, tenez sur la pierre, prenez le point d'interrogation et puis puis du mur et mettez la monnaie sur le Haut. Vous arriverez directement au Sphinx.

TRUCS en VRAC

Anthony MAFS vous a envoyé des trucs
jusqu'à présent sur Mega Drive. Bonne nuit
Mégadrive.

MEGADRIVE

ALEX KID IN ENCHANTED CASTLE

Il existe 3 pas-
seports secrets
niveau 1. Sappez
le sol à moins de
et arrivez au pre-
mier palatras.
Niveau 2 à tu
certain endroit,
en ligne est



Mégadrive deux, mais toutes, juste
après ça, enfin est placé comme l'air d'un
le bras Mégadrive aller avec un sac, puis
au-dessus de la place et autres, sur
place. Niveau 2, aller au centre de la
carte qui est de l'épave et détruite. Il
y a des trucs dans les passages de la terre
à l'aller rapidement, revenir à la place, il
devrait venir sur place.

MEGADRIVE

SUPER MARIO GP

Vous en avez qui vous permettent d'accéder
à la dernière course 300, qui vous ont à
quelques points, vous avez cherché du
niveau 1: [11] ANKO [12] GE [13] [14]
H1 [5] 3027 [14] FASH EGU1 [15] 1 [16]
1111 [17] F111 [200]

Guillaume RONSSERAY a l'habitude
des jeux particulièrement épineux. La
preuve, il est arrivé à la fin de Stender.

MEGADRIVE

STRIDER

Pour battre Meio, allez tout d'abord
chercher le super sabre qui se trouve à
gauche de la tourle, puis montez rapi-
dement en haut de cette tourle, ag-
nouillez-vous et dès que vous verrez
Meio (qui apparaîtra par le bas) n'arrê-
tez pas de lui tirer dans la tête et il ren-
dra l'âme.

MEGADRIVE

SONIC THE HEDGEHOG

Pour commencer au premier level avec les six émeraudes, uti-
lisez le Stage Select que l'on vous a donné au mois de sep-
tembre. Sélectionnez le Special Stage, récupérez une émeraude
de et, juste au moment que l'émeraude s'affiche dans le
tableau des scores, faites Reset (au monsieur !) et retournez
dans le Select Stage. Recommencez l'opération jusqu'à ce que
vous ayez les six émeraudes. Cette fois, ne faites pas Reset,
et le Spécial Stage terminé vous commencez directement au
level 1.

Voilà, c'est tout pour cette fois. Mais avant de passer la parole à Crevette,
savez-vous comment on attire une Crevette ? Non, bien sûr. Eh bien il faut
chanter « Yop Yop Yop ». Vous ne me croyez pas ? Bon alors... « Yop Yop
Yop ».

CREVETTE A LA RESCOUSSE

Allo ! Wonder m'appelle ? Eh bien, me voici voilà avec des petits trucs sur
Nintendo (vu le nombre de trucs Sega que j'ai donnés les mois précédents,
c'est normal que je leur accorde la place qu'ils méritent !).

NINTENDO

BUBBLE BOBBLE

En lieu et place du password, tapez le code : DDF1 et vous pourrez choisir
le stage qui vous intéresse en pressant les boutons A et B.

NINTENDO

DUCK TALES

Pour obtenir le bonus stage pendant que Launchpad vous ramène à Duck-
burg, il faut qu'il y ait un 7 dans les 5 premiers chiffres de votre monnaie
(exemple : 17 000 ou 70 0005).

NINTENDO

KID ICARUS

Retenez le code ICARUS FIGHTS MEDUSA ANGELS, vous serez invin-
cible et vous commencerez directement de l'Overworld Fortress.

GAME BOY

BURAI FIGHTER

Le camarade Enée Bussac veut de nous souffler à l'oreille les 4 premier
codes de Burai Fighter sur Game Boy : STAGE 2: HGKM, STAGE 3:
CPEG, STAGE 4: JJCM, STAGE 5: DKLF

TRUCS en VRAC

RYGAR

Planage de GRAY



Dans les parties:
 A, C, D, G, H les bombes aux deux des canalis
 B- Un hamac, avec un angle votre équilibre
 E- Une entrée à la salle de lecture
 F- Une entrée à la tour de l'usine

Légende

- A Bombes
- B Canapé
- C Salle de lecture
- D Salle de lecture
- E Salle de lecture
- F Salle de lecture
- G Salle de lecture
- H Salle de lecture

Vieux des GRAY



Dans les parties:
 A, B, C, D les bombes aux deux des canalis
 E une entrée à la salle de lecture
 F une entrée à la salle de lecture
 G une entrée à la salle de lecture
 H une entrée à la salle de lecture
 I une entrée à la salle de lecture
 J une entrée à la salle de lecture
 K une entrée à la salle de lecture
 L une entrée à la salle de lecture
 M une entrée à la salle de lecture
 N une entrée à la salle de lecture

Arrière de L'USINE (Camping-Point)



Dans les parties:
 A une entrée à la salle de lecture
 B une entrée à la salle de lecture
 C une entrée à la salle de lecture
 D une entrée à la salle de lecture
 E une entrée à la salle de lecture
 F une entrée à la salle de lecture
 G une entrée à la salle de lecture
 H une entrée à la salle de lecture
 I une entrée à la salle de lecture
 J une entrée à la salle de lecture
 K une entrée à la salle de lecture
 L une entrée à la salle de lecture
 M une entrée à la salle de lecture
 N une entrée à la salle de lecture
 O une entrée à la salle de lecture
 P une entrée à la salle de lecture
 Q une entrée à la salle de lecture
 R une entrée à la salle de lecture
 S une entrée à la salle de lecture
 T une entrée à la salle de lecture
 U une entrée à la salle de lecture
 V une entrée à la salle de lecture
 W une entrée à la salle de lecture
 X une entrée à la salle de lecture
 Y une entrée à la salle de lecture
 Z une entrée à la salle de lecture

Et pour conclure, comme d'habitude, le plan du mois des lecteurs. Cette fois c'est Sebastien Lohitte qui habite Ter-cis-les-Bains, pour son super plan de Rygar sur Nintendo. Cool Sebastien ! Continuez nombreux à nous envoyer vos plans sur vos jeux préférés. Essayez de les faire le plus proprement possible, en couleur, le plus grand possible (sans trop exagérer tout de même !). Ciao à tous, et bon courage.
 Crevette et Wonder Fra complètement Yop.
 Pour nous écrire : Wonder Fra « Trucs en Vrac » Player One, 31, rue Ernest-Renan, 92130 Issy-les-Moulineaux.

MEGADIVE

MEGA SWAILES

Dans les parties:
 A une entrée à la salle de lecture
 B une entrée à la salle de lecture
 C une entrée à la salle de lecture
 D une entrée à la salle de lecture
 E une entrée à la salle de lecture
 F une entrée à la salle de lecture
 G une entrée à la salle de lecture
 H une entrée à la salle de lecture
 I une entrée à la salle de lecture
 J une entrée à la salle de lecture
 K une entrée à la salle de lecture
 L une entrée à la salle de lecture
 M une entrée à la salle de lecture
 N une entrée à la salle de lecture
 O une entrée à la salle de lecture
 P une entrée à la salle de lecture
 Q une entrée à la salle de lecture
 R une entrée à la salle de lecture
 S une entrée à la salle de lecture
 T une entrée à la salle de lecture
 U une entrée à la salle de lecture
 V une entrée à la salle de lecture
 W une entrée à la salle de lecture
 X une entrée à la salle de lecture
 Y une entrée à la salle de lecture
 Z une entrée à la salle de lecture



SONIC

Au vu de cette version sur Master S., j'en connais sur Megadrive qui vont se poser des questions...

Le héros bleu de Sega est de retour ! Fini les fastes de la Megadrive, Sonic doit s'accommoder de l'austérité des 8 bits de la Master S. Les plus pessimistes pensaient que le combat était perdu d'avance... Eh bien, ils se trompaient ! Et ils se trompaient même lourdement, car cette version est plus que fabuleuse, elle est encore mieux que l'originale ! Quoi ? Que dit-il ? Mieux que sur Megadrive ? Crevette serait-il fou ? Pas du tout, et je vais vous expliquer pourquoi : pour polir le manque de puissance de la Master S., les concepteurs de chez Sega ont complètement



repensé le jeu. Adieu les scrollings différentiels sur plusieurs plans et les graphismes « dessin animé »... Mais, en échange, on gagne un jeu beaucoup plus riche, avec des pièges partout, des obstacles nouveaux à tous les tournants, une jouabilité améliorée et pleins de petites astuces, qui font cruellement défaut sur la version 16 bits. En



clair, c'est moins beau... Mais c'est beaucoup plus sympa à jouer !

RAINBOW ISLAND

L'histoire n'a pas changé d'un iota : Sonic est un héros vivant sur une île paradisiaque, en compagnie de tous ses copains, les animaux. Mais voilà qu'un jour, l'infâme docteur Robotnick débarque sur cette île et la transforme en véritable enfer. Il prend tous les animaux et les transforme en robots maléfiques. Mais il a fait une grave erreur, il n'a pas réussi à capturer Sonic ! Notre « bleu béro » s'est juré de pourchasser le docteur et de libérer ses camarades... Y a de l'Urgo dans l'air !

SONIC DEBOULE

Pour ce qui concerne les moyens de défense et les différentes possibilités du personnage, il n'y a pas beaucoup de changements. Sonic n'utilise toujours pas d'arme. Par contre, il possède diverses options pour parer les coups adverses. Première possibilité, et la plus importante, quand il saute, il se met en boule. Une fois qu'il est recroquevillé de cette façon, il



Photo forme oblique





Sous le moule dans la jungle zone

Toujours dans les bonus, chaque tableau (level) est terminé par une petite pancarte. C'est un sorte de miniloterie. Quand vous passez devant, elle se met à tourner, pour s'arrêter un court instant après sur une figure. Si c'est le portrait de Robotnik, vous ne gagnez rien. Si vous avez le nombre d'anneaux requis, c'est un point d'interrogation qui va être présenté et vous allez directement au « special stage ». Si c'est un anneau qui s'affiche, vous en gagnez dix de plus. Et s'il s'agit de la photo de Sonic,

level de chaque zone. C'est mieux ainsi ! Je vous rappelle que les Gems n'ont aucune influence sur l'action du jeu, mais permettent de voir la vraie fin (les génériques diffèrent selon que l'on finisse le jeu avec ou sans la totalité des Gems). Et ils sont bien placés !

LE ZONARD DES ETOILES

Dans cette version Master S., le côté jeu de plate-forme est

avec le boss de fin de niveau (c'est toujours le docteur Robotnik, mais qui utilise diverses stratégies pour vous détruire : un coup il sort de l'eau, un coup il jette des bombes...). De plus, les tableaux n'ont plus rien à voir avec la précédente version ! Les tracés ne sont pas les mêmes, les obstacles sont différents, et quatre des six mondes n'ont rien à voir ! Déjà, première

les trois levels d'une même zone étaient trop identiques (phénomène de lassitude), sur Master S., d'un level à un autre, on découvre un univers complètement modifié, et cela, ça change tout ! On passe à la zone 2 « The Bridge ». Complètement inédite elle est, en plus, géniale. C'est une série de précipices, enjambés par des ponts de toutes sortes (fixes ou qui tombent...) avec des piranhas prêts



21 - special stage - version Master S.

innovation, avant de s'attaquer à un level, une carte générale de l'île vous indique votre progression. Comme sur Megadrive, on part de la Green Hill zone. Mais si l'esthétique et le nom sont identiques, la configuration des levels n'est pas du tout pareille. Moins longs, des plateformes de types différents, des ponts d'accélération pour remplacer les tunnels supersoniques, et on commence à voir apparaître l'eau dès le level 2 (alors que sur Megadrive elle n'apparaît que dans la « Labyrinth zone »). Et puis, c'est peut-être ce qui est le plus important, le level 2 est fondamentalement différent du level 1. Alors que sur la version 16 bits,

à vous croquer. Et des innovations marrantes, comme les balances avec un contre-poids qui vous permet de sauter assez loin. Et, mieux que tout, le level 2 se permet un scrolling permanent ! L'écran défile de droite à gauche, et si vous ne faites pas attention, vous pouvez vous retrouver bloqué entre un obs-



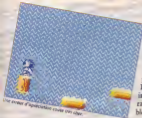
Deux verrous

vous gagnez un 1Up. Dernier bonus, les Gems ! Les fameux Gems que l'on obtenait dans les « special stage » de la version Megadrive. Sur Master S., ils sont placés dans l'un des

mis encore plus en avant que sur Megadrive. La structure reste la même, six zones de trois levels chacune. En fait, on devrait dire « deux levels et demi », car le troisième n'est pas réellement un niveau complet, il s'agit juste du face-à-face



Red points sur un monde



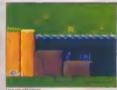
Une scène d'apparition toute très libre.

zone ». Seul point noir du jeu ! Déjà, sur la 16 bits, je ne l'aimais pas, sur Master S., c'est pire... Ils n'auraient pas dû la remettre ! Les levels sont immergés, et ça ralentit considérablement vos mouvements. Les commandes sont trop lourdes, le principe de se réoxygéner avec des bulles ralentit encore plus le jeu, et c'est profondément ennuyeux... Beuh ! on va passer vite, c'est vraiment pas le pied !

tacle et le bord de l'écran !
Zone 3 : « The Jungle » ! Sonic navigue dans une végétation luxuriante avec des chutes d'eau qu'il faut enjamber en sautant au millimètre près sur des troncs d'arbres emportés par le courant, comme dans The Revenge Of Shinobi (Megadrive) ! Il ne faut pas non plus tomber des lianes ou se noyer... J'adore ce tableau !

Zone 4 : « Labyrinth »

Zone 5 : « Scrap Brain zone », cette zone reprend quelques éléments de celle du même nom sur Megadrive, notamment les tapis roulants et les décors « urbains ». Là aussi, l'action est beaucoup plus prenante sur Master S. Et on arrive à la dernière zone, la « Sky Base zone », elle aussi inédite. Dans un ciel orageux et peu rassurant, vous atteignez la base volante du docteur Robotnick, en slalomant entre les missiles et les lasers. Une dernière estocade au docteur et la quête est terminée.



Une vue plongeante



Le boss de la jungle



Superbes graphismes pour la Master



Oraison FUNEBRE

Pour conclure, je préciserai juste que les graphismes sont incroyablement fins et colorés pour cette machine, que les animations sont séduisantes, que la qualité de finition du jeu est remarquable, même la bande sonore, qui habituellement est l'un des plus grand point faible de la Master S., est très réussie sur ce jeu. Ah ! si tous les jeux Master S. étaient de cette qualité, les 16 bits auraient du souci à se faire. ■

The supersonic Crevette !

Retrouvez tous les tests de jeux, parus depuis le 1^{er} numéro sur 3615 Player One, rubrique "Index"



Le Labyrinth vous entraîne doucement à la version Megadrive

95%

EN RESUME

SONIC THE HEDGEHOG

- Console : MASTER S.
- Genre : jeu de plateforme
- Graphisme : 98 %
- Animation : 94 %
- Son : 98 %
- Difficulté : 78 %
- Durée de vie : 89 %
- Player Fun : 90 %





En cette fin d'année,
j'ai fait un beau cadeau à ma Master :
l'adaptation impeccable
d'un des musts du jeu de plate-forme.
Elle n'en est pas encore
revenue, la pauvre chérie.

Dans la vie, il y a les jeux et il y a les musts. Les musts, ce sont ces snifs mythiques qui ont fait suer sang et eau tout amateur de jeu vidéo qui se respecte. Mieux que les musts, il y a les séries cultes, celles dont chaque jeu s'est démarqué par sa qualité exceptionnelle et dont on attend systématiquement les suites avec impatience. Appartiennent à ce cercle, plus fermé que le Jockey Club, les Ghosts'n Goblins, les Mario et... les Bubble Bobble. Premier soft de cette saga comprenant des titres aussi glorieux que Rainbow Island ou Parasol Stars, Bubble Bobble avait fait un carton en borne d'arcade avant d'être converti sur micro

puis sur NES. Voici qu'il se livre à un petit détour par les circuits imprimés de la Master, pour le plus grand plaisir de Wonder et de moi, qui sommes des inconditionnels des aventures de Bubby. Prends ton padde Wonder, on y retourne !

DRAGON BOYS

Bubble Bobble, c'est donc l'histoire de deux garçons transformés en dragons qui se retrouvent emprisonnés au beau milieu d'un monde étrange constitué de tableaux tordus. Le but du jeu, en ne peut plus simple, consiste à éliminer tous les monstres présents pour passer au niveau suivant. Si vous



n'avez pas fini un tableau dans le temps qui vous est imparti, me mauvais surprise vous attend : vous verrez débarquer une tête de mort invulnérable qui vous pourchassera jusqu'à la destruction complète. Je vois des sceptiques au fond de la salle qui se disent : « Et c'est avec un thème aussi simple que Taito a réalisé un hit mondial ? Il est pas bien le p'tit père Iggy ! »

LES CLES DU SUCCES

Eh bien oui, c'est avec ça, car derrière son apparente simplicité, ce soft cache des merveilles d'ingéniosité et de fun. D'abord, il y a le mode de défense adopté : nos petits dragons se débarrassent en effet de leurs ennemis en les emprisonnant dans... des bulles de savon. Ensuite, il y a la richesse étonnante du jeu. Chaque tableau réserve son lot de surprises qui relancent sans cesse l'intérêt du jeu. Ainsi, vous aurez très vite la joie de voir flotter, à côté des bulles vertes que vous créez, des bulles de couleur bleue. Lorsque vous les percez, celles-ci déclenchent un véritable torrent emportant tout ce qui se trouve sur leur chemin, dragon compris. Les bulles marquées d'un éclair génèrent, elles, un éclair

meurtre qui traverse tout l'écran. Le jeu regorge ainsi d'objets étonnants, de bonus stages, d'éléments à collecter qui témoignent du perfectionnisme des programmeurs

de Taito. Ajoutez-y des tableaux innombrables et très variés posant à chaque fois de nouveaux pièges, un look enfantin craquant et vous réaliserez que Bubble Bobble est un jeu exceptionnel dont il est très dur de décrocher.

JE VOIS DOUBLE

Qu'est-ce qu'il y a de plus craquant que Bubble Bobble seul ? Bubble Bobble à deux. La borne d'arcade s'était singularisée en figurant parmi les premières à permettre le jeu simultané en duo. Et même si, en 1991, cette option ne surprend plus autant qu'il y a quelques années, les parties en duo sont toujours aussi hilarantes. On alterne alors des alliances pour se



débarrasser des monstres avec des compétitions pour ramasser les bonus divers que laissent les ennemis en mourant.

LA MASTER EN POLE POSITION !

Bubble Bobble est un programme tellement géant qu'on s'aurait pas pardonné



une adaptation à la va-vite. C'est bien simple : dès qu'on me parle de conversion ratée de ce jeu, j'ai les canines qui poassent. Je me souviens d'ailleurs ne pas avoir été très tendre avec la version NES qui proposait une réalisation vraiment terne. Heureusement, Sega a bien assuré sur ce coup et nous propose une version somptueuse, bien plus réussie que celle de sa consœur 8 bits. Les graphismes, colorés et adorables, et les musiques parfaitement adaptées retranscrivent à merveille l'ambiance fraîche de ce jeu unique. La jouabilité n'est pas en reste : en fait, elle est quasiment irréprochable. Je dis quasiment car, malheureusement, des éloges-

ments de sprites rendent le jeu un peu confus par moments. Lorsque tous les personnages sont regroupés dans un même coin de l'écran, on assiste à un festival de clignotements qui perturbent un peu le joueur. Mais c'est là un défaut inhérent à la console qu'on aurait mauvaise grâce de reprocher aux programmeurs. Il faut voir que ce type de jeu n'est pas si simple à réaliser qu'on pourrait le penser et que le nombre de sprites à afficher simultanément soumet les capacités d'affichage des machines à rude épreuve. Passons donc, d'autant que ce défaut n'est réellement gênant qu'à de rares moments.

Conversion impeccable qui conserve tout le fun d'un jeu d'arcade légendaire, Bubble Bobble apparaît au mieux de sa forme sur Master. L'un des achats indispen-

sables de cette année et, avec

LES CONSEILS D'EGGY LES BONS TUYAUX

* A deux, répartissez-vous le travail : un qui tue les monstres et l'autre qui ramasse les bonus. Non, je plaisante ; prenez chacun une moitié d'écran, ça aide.

Pacmania et Populous, une des



prémieres places de mon top

- 1 - Essayez de jouer le mot « Extended » et collectez les lettres qui traversent l'écran.
- 2 - Les tableaux du jeu de café sont préférés.
- 3 - Une petite course contre le montre pour ce tableau de bonus.
- 4 - Double Bobble.
- 5 - Pas évident ces tableaux bouclés de plates formes.
- 6 - Un autre petit bonus stage 7.

Eggy Bob

90%

EN RESUME BUBBLE BOBBLE

- Console : MASTER S.
- Genre : jeu de plate-forme
- Graphisme : 90 %
- Animation : 77 %
- Son : 85 %
- Difficulté : 74 %
- Durée de vie : 84 %
- Player Fun : 88 % (seul) 92 % à deux





Pour faire oublier le ratage de Fantasia, Walt Disney et Sega nous concoctent un Donald Duck étonnant.



Suspendu sur une ventouse rouge, Donald évite le son qui tue

des Journal de Mickey et autre Pissou Magazine, vous ne serez pas dépaycé par l'ambiance, elle est parfaitement respectée. D'ailleurs, c'est incontournable, lorsque Donald trouve la carte, il succombe à son instinct vénal légendaire et part immédiatement à la recherche du trésor en compagnie de Riri,

C'est Dingo qui donne les ventouses rouges !



Nous le répétons de plus en plus souvent, Mickey « Castle of Illusion » nous apparaissait fondamentalement comme le meilleur jeu disponible à ce jour sur la Megadrive. Mais ce jugement de valeur pourrait bien être chamboulé par l'arrivée inopinée de QuackShot. Il faut dire que c'est exactement la même équipe qui a créé ces deux événements ludiques ; il n'est donc pas étonnant de retrouver une

certaine unité esthétique entre les deux titres. Découvrons cette œuvre sans plus tarder.

THE DONALD DUCK TALE

Autant vous dire tout de suite que QuackShot se veut au jeu non violent ! Même dans le scénario, il n'est pas question de princesse enlevée,

de peuple esclave, de magicien sanguinaire ou de gang new-yorkais. Non ! Ici, il s'agit juste d'une course au trésor ! En fouillant dans des vieilles affaires de l'oncle Picson, Donald est tombé sur un vieux parchemin. Et devinez ce qui était dessiné dessus ? Le plan qui indique l'emplacement du Great Duck Treasure ! Si vous êtes des fans ou des ex-fans



Avec ses ventouses vertes on s'accroche aux plafonds !



Avec l'onglet de jeu, des méchobots en bateau !

Fifi et Loulou. On se croirait en plein dessin animé... Vous ne trouvez pas ? Alors lisez la suite !

VOYAGE A LA CARTE

QuackShot n'est pas le premier jeu venu, et il le prouve ! Empruntant une certaine philosophie que l'on rencontre plus volontiers dans des jeux d'arcade-aventure, tout le jeu est axé autour de cette fameuse carte au trésor. Les levels sont des étapes obligées, qui vous séparent du but : l'île du Grand Trésor. Pour passer d'un level à l'autre, vous êtes obligé de revenir sur la carte. Ces levels sont regroupés en « set », c'est-à-dire que quand la partie commence, il n'y a que trois levels qui sont marqués (et donc accessibles) sur le plan. C'est le premier « set ». Quand vous avez complété ces trois levels, la carte découvre un nouveau « set »

(quatre levels de plus). Le dernier « set » est encore plus particulier, puisqu'il s'agit de deux levels secrets, qui ne sont pas accessibles par la carte, cette fois, mais par une porte secrète dans l'un des levels.

SI TU PAIES LE PRIX, T'AS TOUT COMPRIS

Mais la subtilité ne s'arrête pas là ! Car, pour compléter un level, il ne s'agit pas d'arriver au bout sain et sauf, comme dans la plupart des jeux. C'est bien plus vicieux que cela ! En vérité, on se retrouve souvent bloqué à la moitié du level. Et pour passer, il faut posséder le bon objet ! Mais où c'est-y qu'on le trouve le bon objet ? Ben, dans un autre level, pardi ! Croyez-

Après un long périple, l'île au Trésor apparaît



Les ratchets se forment sous vos pieds



La fiche de personnage au fin de parcours

mei qu'au début, on y perd son latin ! Surtout qu'il peut arriver que l'on doive revenir plusieurs fois au même level pour prendre d'autres objets et découvrir des parties différentes. Ça valait bien quatre pages, un jeu de fou comme cela, non ?

HEP ! TAXI !

Avant d'attaquer une mégalade dans le jeu, il faut que je vous explique comment l'on





Duckburg

pique pour un jeu de plate-forme. Donc, comme je le disais plus haut, on y accède en appuyant sur la touche Start, à tout moment du jeu (sauf quand vous êtes sur la carte). La partie du haut concerne le choix des armes. C'est pas vraiment des armes, puisque les plus courantes consistent en de très seyant... débouche-chiotie ! Ces sacrées ventouses immobilisent vos ennemis pendant un court instant ! Au début elle



Le Héros du Bengale

navigate entre les levels et la carte. Pour voyager, Riri, Fifi et Loulou ont réquisitionné un vieux coucou à hélice qui vous transporte au level que vous voulez. Mais, une fois dans le level, on ne peut pas rappeler l'avion quand on veut. Il faut trouver un petit drapeau, et se placer à côté. En appuyant sur Start, vous faites apparaître le menu de sélection dans lequel vous trouvez l'option « call the airplane ». Trois secondes

plus tard, vous décollez « comme un Latécoère vers des golfes pas très clairs » (j'yous cite quelques paroles de Gainsbourg pour vous déteindre !). En fait de golfes pas très clairs, c'est sur la carte que vous êtes revenu !

DONALD S'EN FICHE !

Ce qui me permet d'échapper sur cette fameuse fiche de sélection car elle est assez aty-

son et jaunes, mais vous en obtenez des rouges (qui se collent aux murs et qui permettent, donc, d'escalader les obstacles) et, beaucoup plus loin dans le jeu, on vous en donne des vertes (pour s'accrocher aux oiseaux !), mais je ne vous en dit pas plus. Autre « arme redoutable » : les graines de maïs ! Ils sont en nombre limité, et l'on en collecte sur le parcours, mais je ne les trouve pas très utiles dans le jeu. Il ne reste que le bubblegum, lui

aussi en nombre limité, qui envoie une gracieuse bulle en direction de l'adversaire, mais qui ne fait jamais très mal ! C'est aussi dans cette fiche de sélection que l'on garde les objets, et que l'on peut les utiliser (« use ») ou les observer (« look ») comme dans un jeu de rôle !

DONALD, NICOLAS HULOT ; MEME COMBAT !

Pour conclure ce méga-test, j'va vous faire une petite visite guidée du déroulement du jeu, ça vous donnera une petite idée de la longue quête qui vous attend. On commence par Duckburg. Vous finissez au milieu du stage, et on vous envoie à Mexico. Quand vous y êtes, aux abords d'un temple aztèque, une girl vous renvoie une nouvelle fois à Duckburg. Vous atterrissez directement au milieu du stage et obtenez une clef. Retour sur la carte, et, de nouveau, direction Mexico. Grâce à la clef, vous pénétrez dans le temple aztèque, vous rencontrez Dingy qui vous donne des débouche-WC rouges. Vous revenez à Duckburg (je réprécise que vous êtes obligé de passer par la carte à chaque fois) et vous terminez le level grâce à ces fameux

ENNEMIS CHOISIS...

1 Cheuvreux de serpents - 2 Archer Viking - 3 Piqueur des glaciers - 4 Pilif du désert - 5 Tortue bossue - 6 Répèteur Bous - 7 Rigeon glacé - 8 Lanceur de pile de Beur - 9 Tortue du désert - 10 Bomber Répèteur - 11 Mort-vivant



débouche-chiotte rouges. Pour vous féliciter, Geo Trouvetou donne les bubblegums. Direction Transylvania et son château de Dracula. Grâce au bubblegum, vous rentrez dedans. Pour le finir, il faut combattre Duck-Dracula qui marque, aussi, la fin du set (il vous donne une carte où est marqué un nouveau set de quatre levels). Ça enchaîne, donc, sans perdre de temps, au level du Maharadja (India). Un tigre y est enfermé, il faut le combattre pour récupérer le Sphinx Tears. Ce Sphinx est la clé obligatoire pour compléter l'Égypte et, ainsi, récupérer le Scepter of Ra. Encore un subtilité, puisqu'il faut aller au South

Pole, sur le continent glacé pour trouver, en son milieu, la clé Viking prisonnière de la glace. Et c'est le Scepter of Ra qui fait fondre la glace pour récupérer cette clé ! Avec cela, on force chez les vikings ; ce qui permet d'obtenir les débouche-chiotte verts ! Ils servent tout de suite après, quand vous retournez dans la deuxième partie du South Pole pour trouver le Viking Diary. On approche de la fin du jeu. Rapetou kidnappe Rini, Fifi et Loulou avec le Viking Diary. Vous le poursuivez dans son repère. Duel face à



1 Sphix Donald - 2 Donald au repos
3 Donald jump - 4, il faut se mettre à côté du drapero pour appeler l'ordon



Furby Killing

Rapetou



Miss Tic: ferme le bid, des vampires !

face, et si vous gagnez, vous allez sur la Treasure Island pour un face à face avec Miss Tic. Ouf, que d'émotion, et je peux vous dire que ce jeu est immense !

DIANTRE !

QuackShot peut se placer d'office dans les méga-hits. Des graphismes à tomber par terre, des musiques étonnantes, une jouabilité très correcte et, surtout, une richesse, un challenge et une originalité que l'on est peu habitué à voir sur les jeux d'actions Sega. ■

Crevette
le roi du Mac Donald !

95%

EN RESUME

QUACKSHOT

- Console : MEGA D
- Genre : jeu de plateforme
- Graphisme : 95 %
- Animation : 96 %
- Son : 91 %
- Difficulté : 89 %
- Durée de vie : 91 %
- Player Fun : 89 %





Un nouveau jeu d'aventure est toujours le bienvenu, ici, à Player One. Dès qu'il s'agit de réfléchir, chaque membre de la rédaction répond présent. Eh bien, suractivons de nouveau nos neurones en participant à la fantastique odyssée de la planète Arcus.

Une fois de plus, vous devez combattre les forces du Mal (je rêve d'un jeu où l'on aurait à envahir la Terre). Pour cela, vous devrez diriger un des quatre valeureux guerriers soumis à votre choix : un guerrier, une femme-archer, un magicien ou une femme aux coups de chaîne meurtriers. Votre préférence acquise, il ne vous reste plus qu'à plonger dans l'aventure avec un grand A. On y va ensemble ?



SUIVEZ LE GUIDE

Vous voilà donc parti, armé principalement de votre courage, votre force d'attaque étant assez faible au début. Vos premiers adversaires, si vous ne

vous montrez pas trop pressés, ne vous posent pas de problèmes véritables. Il vous suffit en effet de ne pas paniquer pour vous en sortir sans dommages. Mais vos ennemis se montreront rapidement beaucoup plus menaçants, et nombreux seront ceux qui vous tireront dessus. C'est à ce moment qu'il vous faudra faire preuve d'adresse, évitant les projectiles de vos adversaires tout en leur tirant

ARCUS

de mes propos.

Vous vous rendrez d'ailleurs rapidement compte de l'aspect labyrinthique du jeu lorsque, dès le deuxième stage, vous aurez à découvrir une clé afin de libérer un des quatre personnages emprisonnés dans une geôle. Il va de soi que vous trouverez ladite clé à l'endroit le plus éloigné de la prison (sympa les programmes). Mais tout n'est pas ligné contre vous. Vous trouverez également sur votre chemin des coffres pouvant contenir différents objets qui pourront vous aider dans votre périlleuse aventure, comme une potion d'invincibilité, une herbe régénératrice ou encore



dessus. Ce n'est pas forcément évident, vu que les décors, toujours labyrinthiques, voient la plupart du temps vos déplacements s'effectuer sur une aire de jeu réduite. Mais regardez les photos, cela vous permettra de mieux saisir toute la profondeur

une statuette magique, genre « Made in Congo », qui vous ramène à la vie lorsque finalement vous tombez sous les coups de vos maléfiques ennemis. N'oubliez pas non plus votre pouvoir magique (bouton A pour faire apparaître la

ODYSSEY

fenêtre de mesure de la magie, bouton B pour l'utiliser). Celui-ci pourra vous sortir de plus d'un mauvais pas, son pouvoir de destruction optimum étant important. Par exemple, le magicien, au summum de ses pouvoirs occultes, a la faculté



d'anéantir tous les monstres présents à l'écran. Attention, ça ce marche tout de même pas avec les monstres de fin de niveau. Faut pas rêver.

THE CONCLUSION

Il n'y a pas de doute, Arcus Odyssey est doté d'une réalisation irréprochable, avec, en particulier, une des plus belles présentations qu'il m'ait été donné de voir sur console. Les graphismes y sont toujours de grande qualité, culminant parfois au superbe en ce qui concerne certains monstres de fin

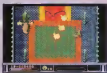
de niveau. Le son, lui non plus, n'est pas en reste, le processeur sonore de votre console diffusant des airs tout à fait écoutables. Si vous ajoutez, majestueuse cerise au sommet d'un magnifique gâteau, la possibilité de jouer à deux en même temps, tout semble pour le



mieux dans le meilleur des mondes. Et pourtant... En fait, ce jeu est parfaitement réalisé, c'est sûr, mais il a un gros défaut : il n'accroche pas. En tout cas, il ne m'accroche pas, moi. Il lui manque en fait l'étincelle divine qui fait passer une

Mais que cela ne vous empêche pas de l'acheter malgré tout si ce genre de jeu vous attire, vous ne serez pas déçu ■

ArChris Odyssey

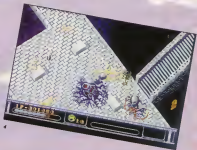


production du statut de bon jeu à celui de hit incontestable.

- 1 - Un guerrier bien tenu (simplifié) ?
- 2 - Un gros peu beau facile à remettre à sa place
- 3 - Avant de choisir qui délivrer, il veut savoir trouver le clé de la prison
- 4 - Au dernier stage, les monstres sont vraiment... monstrueux
- 5 - C'est-il le dragon, gentil
- 6 - L'ultime affrontement est véritablement à mourir !

MAKE YOUR CHOICE

Un aspect important du jeu est le choix qui vous est offert, lorsque vous tuez le « big boss » à chaque fin de stage, d'augmenter soit votre puissance de feu, soit votre niveau de vie. Il va sans dire que cela constitue un choix primordial dans l'évolution de votre personnage, alors allez-y avec discernement. Ah, encore une chose : un code vous est offert à chaque fois que vous terminez un stage. Vous seriez bien avisé de le noter si vous ne voulez pas, lors de votre prochaine partie, tout recommencer.



79%

EN RESUME

ARCUS ODYSSEY

- Console : MEGA D.
- Genre : arcade aventure
- Graphisme : 94 %
- Animation : 85 %
- Son : 85 %
- Difficulté : 80 %
- Durée de vie : 70 %
- Player Fun : 75 %





Tiens, un jeu Electronic Arts tout droit venu des micro-ordinateurs. Fait-il partie des bons jeux de cette désormais fameuse marque américaine ? C'est ce que nous allons voir.

Tout se passe il y a des siècles de cela. Vous êtes l'apprenti du puissant Mordamir, un très vieux magicien. Vous-même n'êtes plus tout jeune lorsque Mordamir disparaît, sachant qu'il parlait souvent de la mythique cité détruite d'Erinoch qui détenait le secret de l'immortalité. C'est dans les ruines de cette cité que

vous commencez votre recherche.

CE QU'EN DIRA LA PETITE HISTOIRE

Une fois n'est pas coutume, la vue de ce jeu d'arcade-aventure n'est pas en 2D mais bien en 3D dites isométriques, c'est-à-dire de trois quarts. Vous vous dirigez donc dans les ruines de



la cité, lesquelles sont séparées en huit niveaux distincts. Chacun d'eux a sa petite histoire et est une énigme à déchiffrer. Dès le départ, un message de Mordamir apparaît magiquement. Il vous signale qu'il est emprisonné dans les niveaux inférieurs de la ville et qu'il voudrait être sauvé. Le problème est que le message ne vous est pas adressé, mais bon... Au fur et à mesure de votre progression, vous vous apercevrez que les ruines sont peuplées par deux

races, les Trolls et les Gobelins. Ces deux races sont en guerre et ce sera à vous de tirer votre épingle du jeu pour pouvoir vous en tirer. Plus loin, vous entrez dans les niveaux des égouts où les araignées et le

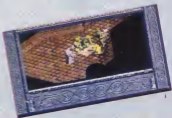
« Norlac », une espèce de pierre géante, règnent en maîtres. Le dernier niveau vous permet de retrouver enfin Mordamir.

LES MILLE ET UNE MORTS

Bien sûr, l'intérêt du jeu réside dans la découverte des indices permettant de se sortir de chaque level. Mais franchise-



ment, ce qui me fait craquer, ce sont les différentes façons de mourir. La première fois c'est un ver qui sort de terre et vous gobe : plus lois, vous vous faites griller par des bouches à feu, ailleurs c'est une colonie d'arai-





fatigue (logique), et moins on frappe vite (relogique). Pendant un combat, il y a trois possibilités de coups : le coup droit et le revers qui sont des coups d'attaque, et l'esquive qui est un coup défensif.

Le dernier coup porté est géré automatiquement par le programme et l'atomisation de l'adversaire est plutôt gore (sanglant). Suivant l'ennemi qui vous affronte, il se fait soit tran-

gnées qui vient vous dévorer goulûment. Comme vous le voyez, les programmeurs n'ont pas fait dans la dentelle. Et



encore, perdent les phases de combat c'est pire ! Comment ça, je ne vous ai pas parlé des

cher en deux, ou se fait littéralement exploser la tête. Il peut encore se faire décapiter d'un revers de votre épée. Le tout bien sûr dans une belle gerbe de sang. Qui a dit que les jeux devenaient violents ?

FAUT PAS REVER

Eh bien si ! Dans The Immortal il faut rêver. Ça y est, j'en entends déjà qui disent que Woo-

der se met à délirer. Que nenni ! Vers la fin d'un niveau vous pouvez découvrir une superbe paillasse qui attend tout bonnement que vous vous y allongiez. Le repos vous permet d'une part de regagner des points de vie, mais aussi vous fait rêver et là c'est important car une bonne

partie du scénario est révélée par l'intermédiaire de ces rêves. Et sans rien vous dévoiler, je peux dire qu'il vous réservera pas mal de surprises, ce qui est génial vu le peu de niveaux qui composent le jeu. Côté technique ça pourrait être mieux, les graphismes sont beaux mais trop répétitifs. L'animation est à la fois bonne en ce qui concerne les mouvements du personnage qui sont très bien détaillés, et à la fois moins bonne au vu du scroll qui saccade quelque peu. L'ambiance sonore est quant à elle excellente. Mais l'atmosphère magique qui se dégage du jeu fait oublier les quelques défauts existant. C'est donc

un bon jeu de la part d'Electroc Arts.
 ■ Wonder Fra l'Académicien



LES TRUCS DU PERE WONDER

- Ramassez tous les objets que vous trouvez, même le plus insignifiant peut être vital. - Lors des bastons, fatiguez vos adversaires en esquivant puis attaquez-les sans répit. Vous gagnerez à tous les coups.
- Reposez-vous que lorsque vous avez terminé de nettoyer un niveau. Cela évite de perdre des points de vie après s'être reposé.

- 1 Trois venes ça va, un ven barbouler les alepils !
- 2 Un Gobelins qui s'écrit bien
- 3 Méts de quoi parler-ils ?
- 4 Des Jokers Rombs
- 5 Un Astut de génie !
- 6 Une ambiance bien peu pratique
- 7 Un joueur de l'art marchand, ça existe
- 8 Ça s'écrite pas !
- 9 M ! Le Dragon, tu sens le jeu ?

85%

**EN RESUME
 THE IMMORTAL**

- Console : MEGA D.
- Genre : simulation de combat
- Graphisme : 78 %
- Animation : 80 %
- Son : 88 %
- Difficulté : 85 %
- Durée de vie : 86 %
- Player Fun : 93 %

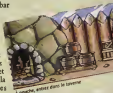




Le carte du pays

allez au village vous équiper un peu grâce aux deux cents pièces d'or que le roi vous a donné. Votre terrain d'action se situe dans trois endroits : le palais, le village et le labyrinthe. Au village se trouvent différentes boutiques pour acheter des armes, armures, potions, etc. mais aussi une taverne et un sanctuaire. Les piliers de bar vous fournissent des informations et si vous passez la nuit dans un bon lit, cela restaurera votre énergie. Evidemment ce n'est pas gratuit. Le sanctuaire est l'endroit où vous ressuscitez après de trop durs combats et c'est aussi le lieu qui permet la sauvegarde de vos parties lorsque vous le demandez.

rieurs d'expérience. Chaque niveau atteint augmente vos points d'attaque, de défense, de chance et de vitesse. Si vous vous sentez trop faible pour combattre, choisissez l'option de fuite devant l'ennemi. Certes ce n'est pas très valeureux mais vous gagnez du temps pour la



À gauche, entrez dans la taverne

Diantre ! ce jeu de rôle n'est pas piqué des hannetons. Messire Sega n'y est pas allé de main morte et les donjons n'en finissent pas.

Serais-je trop pleutre pour délivrer ma mie ? Que oenni, dussé-je affronter mille morts, je la ramènerai au palais de son royal géniteur. Belles paroles que tout cela mais avant d'engager ton aventure bout de chou, racontons aux lecteurs les causes de ta douleur. La princesse Jessa est partie se promener avec Montred le plus fidèle chevalier du roi Drake. Ils ont disparu mystérieusement dans le pays sauvage et vous devez les retrouver. Vous êtes le fils de Montred et votre première action est d'inscrire votre nom à l'écran pour que débute le jeu. Un vieux sage vous donne

quelques informations sur votre aventure puis vous envoie au palais royal où le roi et ses conseillers vous attendent. Ils ont tous quelque chose à vous dire, écoutez leurs conseils puis

SE BATTRE, TOUJOURS SE BATTRE !

Bon, vous avez maintenant acheté une petite arme et une armure de base. Le moment est venu de vous rendre dans le labyrinthe pour entamer vos recherches. Là vous devez combattre des heures durant pour acquérir plus de force, de l'or, des objets et passer à des

prospection de l'endroit. Comme il s'agit de labyrinthes, vous devez faire des plans au fur et à mesure de votre avance pour progresser plus vite vers la partie suivante. Dès que vous possédez pas mal d'or, retournez au village pour vous équiper plus solidement et acheter des potions chez l'alchimiste. Celle-ci vend de l'herbe qui restaure des points de combat, des antidotes, des plumes d'ange qui permettent le retour au village en plein milieu du labyrinthe (bien pratique pour



Suivez ma fille, jeune chevalier

éviter le passage au sanctuaire qui coûte la moitié de votre or), des fruits guérisseurs, des sels contre la paralysie et des graines de sagesse qui vous indiquent tous les chemins parcourus dans le labyrinthe.

LE CRABE A LA TIARE

Dès que vous trouvez la tiare de la princesse, votre aventure va devenir plus mou-



Le crabe à la tiare épique

VERO
HP 114/115
MP 0/0

MILO
HP 0/65
MP 24/47

PYRA
HP 62/64
MP 2/60

EQUIP WHO?

LEATHER BELM
EQUIPPED
FUR ROEGE
EQUIPPED
HEALER
FRUIT
LEATHER-
EQUIPPED
ERONZE
SABRE
HERE
HERE



vementée. Retournez tout d'abord au palais pour glaner quelques conseils puis formez une équipe de choc. Pyra et Milo les

cer véritablement à la recherche de la princesse. Les sorts magiques de Pyra et Milo vous aident à être plus puissants mais avant de les acquérir, vos compagnons sont si faibles ! A eux maintenant de passer les

l'attaque avec le feu, le gel, la foudre (...) mais aussi à accroître pour un temps votre rapidité ou votre force sans oublier ses vertus curatives et les visions qu'elle procure.

L'équipe devra se balader dans de multiples donjons pour mériter les pouvoirs des anciens de force, courage, sagesse et vérité. Ces nouveaux labyrinthes sont en sous-sol et des flambeaux indiquent que vous suivez une piste intéressante. Il faut trouver des objets à certains niveaux avant de bénéficier de la vision tant attendue. Attention aux filaments verts qui entraînent de la magie dès la cave du courage. Un piège de taille vous attend dans la cave de la vérité : une jeune fille enfermée vous demande un service pour la libérer. Délivrez-la quand vous pourrez mais restez sur vos gardes car elle va vite changer d'apparence.

les renseignements les plus précieux dans la taverne.

Ce jeu de rôle est vraiment réussi et plaira à tous ceux qui aiment passer des heures dans des donjons. Les graphismes genre BD sont sans failles et la musique chevaleresque s'écoute à fond pour le plaisir. Peut-être atteindrez-vous le pays sauvage et ses montagnes perdues avant moi. Si c'est le cas, n'hésitez pas à envoyer du courrier. Mais le jeu est si long que ce n'est pas pour demain. Un dernier mot : choisissez la vitesse rapide pour le défilement des mes-



Quez de la magie pour aller plus vite

sages sinon certains combats vous paraîtront languissants. Blanche-Neige à Jessa, garde espoir mon canard, j'y arriverai ! ■

Blanche-Neige

EN QUETE DE LA MEDAILLE

Il va falloir faire face aux monstres de plus en plus bideux, aux trappes invisibles qui vous font tomber dans des sous-sols, aux socles tournoyants à en perdre la bonne direction. Les quatre pouvoirs ne s'obtiennent pas facilement. Mais tout arrive et une médaille vous récompense de vos exploits. Vous êtes désormais dignes de passer aux étages supérieurs qui vous rapprochent de votre but : sauver la princesse et votre père. Repasser au palais et au village pour glaner de nouvelles informations et acheter d'autres armes dans une nouvelle boutique ne vous fera pas de mal. Lupo est celui qui vous donne

89%

EN RESUME
SHINING IN THE
DARKNESS

- Console : MEGA D
- Genre : jeu de rôle
- Graphisme : 95 %
- Animation : 90 %
- Son : 90 %
- Difficulté : 85 %
- Durée de vie : 95 %
- Player Fun : 90 %



En route pour un nouveau donjon

magiciens ne demandent qu'à vous rejoindre. Vous devez désormais passer les quatre épreuves des anciens avec vos compagnons avant de vous lan-

cevoir à de nouveaux niveaux d'expérience et de s'équiper. Peu à peu ils pourront utiliser de nouveaux pouvoirs dont le degré de puissance augmentera. La magie sert à



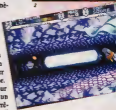
Retrouvez tous les tests de jeux parus depuis le 1^{er} numéro sur 1615 Player One, rubrique "Index".

LOVE STORY

Gaiarese dispose d'un scénario ce qui, en matière de shoot them up, tient de l'exception qui confirme la règle. Devenue une véritable poubelle pour cause de pollution, la terre est en train de dépecer. Comble de malheur, un groupe de terroristes intergalactiques s'apprête à utiliser tous les déchets nucléaires qui traînent à la surface de notre planète ravagée pour fabriquer une bombe mettant en péril le reste de l'univers.

Pour les arrêter, le groupe des étoiles unies de Leezaluth projette de transformer le soleil en super novae. Une seule chance pour l'humanité : que Dan, un pilote d'élite, puisse arrêter seul les terroristes. Il sera aidé dans sa tâche par la belle Alexis, un émissaire du groupe des

étoiles qui a décidé de transgresser les ordres pour aider le terrien. Ce scénario n'aurait pas grand intérêt en soi s'il ne vous était narré au début du jeu sur une musique somptueuse. N'appuyez donc pas trop vite



sur la touche Start, vous ne savez pas ce que vous perdriez.

ETAT DES LIEUX

Scénario ou pas, Gaiarese reste à la base un shoot them up. Il faudra donc détruire des masses d'aliens sur huit niveaux d'action effrénée. Les levels, très longs, se distinguent par leur variété, tant du côté des décors que des combattants. On trouve même à certains endroits de sacrés mor-



Bonne nouvelle les enfants :

Reno ne s'est pas arrêté aux insipides

Vapor Trail et Raiden Denetsu.

Après les hors-d'œuvre, voici le plat

de résistance. Miam !

Oserais-je le reconnaître ? Jusqu'ici, la Megadrive était loin de m'avoir fait craquer. Trop peu de shoot them up, qui plus est quelconques pour la plupart, c'était vraiment dur pour un vieux routard du laser à gogo comme moi. Pourtant, depuis quelque temps, Sega France commence à combler le fossé en se décidant à importer les musts du genre. Après Thunder Force III, voici Gaiarese. La 16 bits noire et blanche se dote enfin de jeux de tir au niveau de ses possibilités.



ceux de bravoure : gigantesques canons dont les tirs sont réfléchis par des satellites, château spatial rempli de guillotines et de plafonds hérissés de pointes qui tombent sur le joueur, cavernes se remplissant progressivement d'eau ; il faudrait être difficile pour s'ennuyer.

le, renouvelé complètement le genre. Il était temps !

SCROLLS EN STOCK

Dans un shoot them up, la réalisation concourt en grande partie au plaisir de jeu. Là aussi, Remo a fait un excellent boulot. Les graphismes, plutôt stylisés (ce qui ne plaira pas à tout le monde), ont au moins l'avantage d'être très variés et de posséder une personnalité certaine. Zieutez un peu les monstres de fin de niveau, vraiment canons ! Pour l'animation, c'est la folie : Gaiarses use et abuse des scrollings sur plusieurs

up l'avaient fait avant lui.

LE DILEMME DE PLAYER :

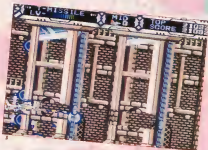
Avec sa classe peu commune, Gaiarses est un grand shoot them up. Pourtant, il faut vous dire que la rédaction de *Player One* est assez partagée sur ce jeu. Non à la manière d'Out Run entre le clan des « décevant » et celui des « c'est sympa », mais entre celui des testeurs qui voudraient lui coller plus de 90 % (moi en l'occurrence) et ceux qui estiment que ce jeu est trop spécial pour mériter une telle note qui, avec notre système de

Mega D, française et trône déjà sur mes étagères, juste à côté de Thunder Force III. ■

Iggv vient de s'offrir une Mega D.

LES P'TITS CONSEILS D'IGGY LES BONS TUYAUX

* Une fois n'est pas coutume, en vous donne un cheat mode qui vous simplifiera un peu la vie. Appuyez sur Pause, puis sur les boutons A, C et enfin bougez le pad- le sur la gauche. Vous serez invulnérable. Attention : il faut recommencer au début de chaque niveau.



VAMPIRE, VOUS AVEZ DIT VAMPIRE ?

Vous connaissez le système habituel des bonus communs à tous les shoot them up ? Eh bien, oubliez-le puisque, de ce côté-là, Gaiarses innove radicalement. Votre chasseur récupère en effet des armements supplémentaires non en collectant des capsules mais en pompant l'énergie des vaisseaux ennemis. Concrètement, vous possédez un module indestructible semblable à celui de R-Type. Une pression sur le bouton B et il part droit devant : lorsque l'engin rencontre un ennemi, il s'accroche à lui pendant quelques secondes et copie son arme, vous permettant de disposer du même type de tir que votre agresseur. Pour augmenter la puissance de feu, il suffit de « vampiriser » plusieurs fois de suite le même type d'ennemi. Ça n'a l'air de rien mais cette invention, génia-

plans (et à vitesse supersonique s'il vous plaît) et se permet même de rajouter un nombre de sprites incroyable à l'écran. La grande force de ce jeu, ce sont tous les petits détails qui témoignent du perfectionnisme des programmeurs : les petites bulles dans l'eau, les étoiles qui avancent à des vitesses différentes dans l'espace... Ajoutez-y une bande score de première classe et vous réaliserez que Gaiarses exploite les capacités de la Mega D, comme bien peu de shoot them

notation signifie « grand classique qui plait à tout le monde ». Mais ce n'est là qu'un point de détail : à 89 % ou 92 %, ce soft géant s'impose comme l'un des musts du shoot them up sur



89%

EN RESUME

GAIARES

- Console : MEGA D.
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 85 %
- Animation : 50 %
- Son : 90 %
- Difficulté : 90 %
- Durée de vie : 90 %
- Player Fun : 92 %





pour débarrasser le monde du mal qui le menace.

Ce scénario est prétexte à un jeu d'arcade-aventure, fortement teinté de baston. Éclatant tous les ennemis qu'elle recroise, la bête écume des souterrains, plonge au fond de puits, explore des châteaux... Pour progresser, il sera amené à récupérer des objets et à les utiliser au bon endroit. Des potions, disséminées un peu partout, rechargent son niveau d'énergie (matérialisé par des

battements de cœur) ou lui donnent des points de force. Les lieux explorés grouillent littéralement d'ennemis à l'apparence aussi hideuse que celle de notre monstre de service : isopetes, gargouilles, yeux volants, épornes pointes ensanglantées qui surgissent du sol, c'est pas le zoo de Vincennes, ici.

Après son carton intégral sur micro, la bête hideuse vient faire une incursion sur console. Bonne idée ?

pecte. Tous les hits occidentaux atterrissant fatalement un jour sur console, il n'est pas étonnant de le voir débarquer sur nos bécanes nippones. Avant les versions Core et Master, voici *Shadow of the Beast* sur Mega D.

HEROIC FANTASY, VOUS AVEZ DIT HEROIC FANTASY

La scène se passe des siècles auparavant, dans un monde d'Heroic Fantasy où la magie régnait encore. Un enfant, kidnappé par une secte de sorciers maléfiques, a été conditionné puis transformé en bête au physique ignoble mais dotée d'une force surhumaine. Véritable esclave chargé des basses besognes, l'ancien humain, une fois à l'âge adulte, parvient à retrouver la mémoire. Fou de rage, il décide de se rebeller contre ses anciens maîtres et d'utiliser ses capacités

Ce soft a une histoire : sorti il y a de cela deux hivers sur Amiga, l'un des micro-ordinateurs les plus puissants de l'époque, il fit sensation. Jamais un jeu n'avait offert de si belles musiques, des écrans si riches en couleurs, des scrollings aussi étonnants. Ce qui devait arriver arriva : *Shadow of the Beast* rafa toutes les ventes avant de finir comme élément de base de toute ludothèque qui se res-



Retrouvez tous les tests de jeux, parus depuis le 1^{er} numéro sur 3615 Player One, rubrique "Index"

BELLE BÊTE

L'adaptation de Shadow of the Beast a été particulièrement soignée. Au lieu de se limiter à une simple copie de la version Amiga, comme s'est longtemps plu à le faire Electronic Arts, on se retrouve face à une version légèrement modifiée. Les auteurs se sont ainsi permis d'ajouter quelques effets typiquement console comme de superbes déformations d'écran lorsque vous utilisez les téléporteurs. Ce qui ne change pas, ou si peu, en

console se retrouve avec un crachouilli genre « radio années 30 ». Pas très digne d'une Mega D, tout ça. Mais le problème fondamental que l'on rencontre avec Shadow of the Beast est bien plus lié au jeu en lui-même. En effet, la jouabilité déçoit vraiment. N'allez pas croire qu'elle soit lamentable, loin de là, elle se contente simplement en deçà de la qualité globale du reste du soft. Comme dans les versions micros, collisions de sprites parfois approximatives, difficulté mal dosée viennent gâcher le plaisir du joueur débutant. Tout est fonction de son acharnement : en s'accrochant un peu, on parvient à faire avec. Après tout, cela n'a pas empêché les nombreux fans de Shadow of the Beast de s'éclater avec.

UN COUP POUR RIEN ?

Finalement, on en vient à se demander si l'adaptation de ce soft sur console s'imposait vraiment. Il y a deux ans sur Amiga, Shadow of the Beast apparaissait



revanche, ce sont les superbes graphismes et les scrollings étonnants, systématiquement sur plusieurs plans. Plaisir de l'œil et effet de relief garantis ! Les monstres sont traités de la même façon : énormes, beaux et très variés, il sera difficile de ne pas être admiratif.

PLUS DURE S'ERA LA CHUTE

Pourtant, cette cartouche souffre de deux énormes défauts. Le premier, impardonnable, tient réellement à la compétence des personnes qui se sont occupées de l'adaptation : il s'agit de la bande son, vraiment ratée. Loin des superbes musiques de l'Amiga, la pauvre

effectivement comme un grand standard du jeu vidéo et sa beauté hors du commun incitait aisément à ne pas se montrer trop regardant sur la jouabilité. En 1991, le déferlement des



consoles de la génération 16 bits a fixé des nouveaux standards de qualité, tant en terme d'animation que de jouabilité. Conséquence inévitable : notre bonne bestiole a pris un bon coup de vieux. La réalisation, non plus exceptionnelle mais seulement excellente, amène à regarder d'un autre œil le problème de la jouabilité et à se demander s'il ne vaut pas mieux investir dans un de ces softs qui, de Mickey à Quack-Shot, conjugent superbes écrans et plaisir de jeu. Concurrence oblige, Shadow of the Beast sur Mega D n'est plus qu'une bonne



1. Sacré effet de perspective dans le paysage
2. N'oublions pas le gros monstre à la déesse !
3. Bonheur en chemin
4. Une petite déformation d'écran pour le plaisir
5. Superbes allures dans le château

73%

EN RESUME

SHADOW OF THE BEAST

- Console : MEGA D.
- Genre : arcade-aventure
- Graphisme : 92 %
- Animation : 90 %
- Son : 72 %
- Difficulté : 84 %
- Durée de vie : 84 %
- Player Fun : 75 %





La Neo Geo se permet la fantaisie de sortir une version spéciale de son baseball... Une merveille à prendre avec des gants !!!

Après un petit tour d'horizon, j'ai eu la surprise de constater que la Neo Geo possède dans sa logithèque la meilleure simulation de baseball disponible sur console, voire de tous les jeux vidéo confondus. Son nom : Super Professional Baseball ! Pour bien mesurer toute la portée que cela peut avoir, il faut savoir que le baseball est non seulement le sport favori des Américains (ex-aequo avec le foot US), mais aussi des Japonais ! C'est ainsi que les éditieurs nippons passent beaucoup de temps et d'argent à développer ce type de jeu sur toutes les machines. Et pourtant, seul SNK a trouvé le bon compromis entre la facilité, le

réalisme et la stratégie. Dans cette version futuriste, les humains font place aux machines... ! Ambiance Terminator !

ON EST DE LA BASE...BALL !

Vu que la France est un pays assez éloigné du centre de la Terre, il vaut mieux que l'on commence par une petite explication des règles du baseball (vous n'avez plus d'excuses pour ne pas apprécier cet étrange sport). La partie centrale d'un terrain de baseball s'appelle le « diamant ». On l'appelle comme cela, car il a la forme d'un... diamant ! A chaque som-



met de ce losage, on trouve un petit coussinet, posé à même le sol, que l'on appelle la « base ». Sur la base principale, se tiennent deux personnes, le batteur et le catcher. Au centre du diamant, sur un petit monticule, se poste le lanceur. Alors, ce qui est étonnant dans ce sport, c'est que le batteur est le seul représentant de son équipe sur le terrain. Tout les autres joueurs présents sur ce même terrain, sont de l'équipe adverse ! Le but du batteur est de réussir à faire le tour du diamant pour revenir à sa base de départ sans se faire éliminer. Le jeu se déroule ainsi. Le lanceur lance la balle en direction du catcher (il essaie de donner les effets les plus vicieux à sa balle pour que le batteur ne réussisse pas à la frapper). Pour que sa balle soit bonne, il faut qu'elle passe au-dessus du « mètre » (une petite plaque carrée posée devant le catcher). Si elle est bonne, on dit qu'elle est « strike » ; si elle est mauvaise, on dit qu'elle est « ball ». Si le batteur réussit à la frapper avant qu'elle ne soit catchée, il lâche sa batte, et doit se précipiter vers la première base,

dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Mais il peut se faire éliminer dans les cas suivants : 1- la balle qu'il vient de frapper est rattrapée au vol par un adversaire. 2- un adversaire rattrape sa balle rapidement et la renvoie à son collègue posté sur la base, avant que vous n'ayez eu le temps de l'atteindre. 3- la balle tombe dans la zone de hors-jeu. Par contre, s'il atteint



la base sans être éliminé, il y reste. Un autre batteur, de la même équipe que lui, va prendre place et ils vont tous les deux essayer d'atteindre la base suivante.

(Quand le deuxième batteur frappe la balle, il se dirige vers la première base que quitte son camarade pour courir vers la deuxième.) Chaque fois qu'un batteur réussit à rejoindre la base de départ (celle où il y a le « marbre ») il marque 1 point pour son équipe. Et si le batteur envoie la balle hors des limites du terrain, c'est un « homerun » : il fait le tour du terrain sous les honneurs, et marque directement 1 point.

L'ANNEE DE TOUS LES DANGERS !

Mais voilà, dans cette nouvelle version du baseball sur Neo Geo, vous jouez en l'an 2020, dans un peu moins de 30 ans ! Les règles ont bien changé. Désormais, les femmes (yeah !) et les robots (beuuuh !) sont acceptés sur le terrain.

Terrain qui a lui-même subi quelques modifications. La zone de « homerun » se limite à un étroit rectangle, situé dans les tribunes, en face du batteur. Des zones de couleurs différentes sont marquées au sol.

Celles marquées « stop » ont la désagréable fonction de stopper net toute balle qui y atterrit ! De même, les zones « jump » permettent aux joueurs qui couvrent cette partie du terrain (les lanceurs) de multiplier la hauteur de leur saut, pour rattraper les balles hautes ! Toujours dans la série « c'est nouveau, ça vient de sortir », des mines sont installées sur le terrain ! Et plus le match dure,

plus il y a de mines au sol. Quand un joueur met le pied dessus, il explose lamentablement !

MONEY LINE

Une bonne dose de stratégie a été rajoutée. Deux éléments la composent : l'argent et le « power ». Chaque bon coup est récompensé par une somme d'argent pour l'équipe qui le réalise. Les

rant) ou les humains (combinaison endommagée) », l'argent permet d'augmenter leur puissance et de les remplacer plus souvent. Exemple, si votre batteur est en mauvais état, une balle mal placée du lanceur, et il explose en mille morceaux ! Le but est donc de ne pas faire de coups inutiles.

2020/20

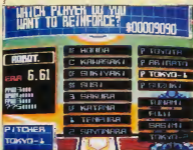
Comme vous vous en doutez sur Neo Geo, les graphismes sont dérivés et dignes d'une borne d'arcade. Super Baseball 2020 reprend beaucoup d'éléments de Super Professional Baseball Star, son prédécesseur. Le jeu est toujours aussi agréable à jouer, et toujours aussi ergonomique. Les animations sont à tomber par terre et le seul regret (mais de taille) que l'on formulera, c'est la dis-

parition des commentaires vocaux qui nous avaient tant halluciné sur Super Professional ■ Crevette, the batte man !

- 1 - Une à la batte, c'est ce qui est le plus typique
- 2 - Imaginez que cette image est encadrée en zoom hard
- 3 - Le homerun est toujours un grand moment
- 4 - Toujours le rôle des défilés sur Neo Geo
- 5 - Le menu de changement des joueurs



joueurs s'épuisent rapidement au cours de la partie — les robots (à court de carbu-



89%

EN RESUME

SUPER BASE BALL 2020

- Console : NEO GEO
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 90 %
- Animation : 92 %
- Son : 79 %
- Difficulté : variable
- Durée de vie : 89 %
- Player Fun : 93 %



THE
SIMPSONS™
BART VS. THE
SPACE MUTANTS





Flayer
120

THE CLIMBERS

C'EST PAS LE MOMENT D'OUBLIER SON CERVEAU AU MAC'DO !

Côté famille, vous ne serez pas déçu du voyage, tout le monde est là ! Homer, Marge, Lisa, Maggie (la petite sœur à la tétine), et surtout Bart, propulsé héros principal de cet œuvre d'art ludique. L'esprit est formidablement conservé, tant dans l'esthétique que dans l'humour et surtout dans la finesse de traitement. Mais, conséquence directe d'un passage en cartouche, toute la partie étude et critique socio-culturelles, qui fait le propre de la série animée, a complètement disparu... On se contentera donc des innombrables pièges et astuces qui composent ce mast !

QUAND LES MUTANTS L'HABITE...

Tout commence alors que Bart Simpson parcourt les rues



Le boss du level 2



Il ne doit pas tomber !

de Springfield, perché sur son skateboard, à la recherche de la moindre « connerie » à faire ! Alors qu'il passe devant un terrain vague, il se met à halluciner ! Une soucoupe volante vient d'atterrir, ici, à Springfield ! Vous imaginez bien sa surprise quand il voit les deux premiers Space Mutants descendre de cette soucoupe et discuter de leurs projets d'invasion de la planète. Bart essaie de rameuter toute la ville, mais personne ne le croit (avec tous les pipeaux qu'il raconte en

temps normal, le contraire eût été étonnant). Il devra donc se battre tout seul face à cette armée d'aliens puants !

« MAUVIETTE » ?

Autant vous dire tout de suite que pour se débarrasser de ces pourritures, ça ne va pas être du gâteau. Pour réussir, il faut contrer les cinq projets des Space Mutants : au premier level, ils ont inventé une machine qui ne se nourrit que d'objets de couleur mauve !

Quand Bart apprend cela, il attrape la première bombe de peinture qui lui tombe sous la main (celle avec laquelle il écrit des graffitis sur les murs de son école !) et tente de repêcher en rouge tous les objets susceptibles d'être avalés par cette machine. En tout, 23 éléments à recolorer. Cela peut être n'importe quoi, des pots de fleurs, des oiseaux, des affiches de cinéma, des poubelles, des enseignes de magasins... Mais à chaque fois, il faudra trouver une astuce différente pour les

Retrouvez
tous les tests de jeux
parus depuis
le premier numéro
sur
3615 Player One
rubrique Index.





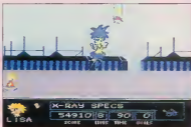
On joue cette attraction en trois parties !

peindre. Cela peut être un simple coup de bombe de peinture pour les poubelles ou, nettement plus vicieux, un coup de téléphone pour faire venir un mec habillé en mauve ! On pourrait donc croire, quand c'est expliqué comme cela, que c'est tout facile, tout rapide... Que nenni, mon brave, les aliens veillent, ils sont à tous les coins de rue ! Ils sautent dans tous les sens et vous poursuivent. De plus, le nombre de vies est extrêmement réduit. On galère, on progresse pixel par pixel, on se creuse la tête, on essaie des solutions. Quand on trouve, par exemple, des feux d'artifice dans un magasin, on cherche tous les trucs qui pourraient être colorés au-dessus de nos tête. A la fin du tableau (dix jours plus tard !!!), un boss vous attend, mais il n'est pas très méchant.

CHAPI, CHAPO, TRALALA !

Dans le level 2, fort mécontents d'avoir échoué dans le premier, les Space Mutants reconfigurent leur machine pour que, cette fois, elle n'accepte que les chapeaux ! La longue quête de

couvre-chef commence pour Bart. Certains sont posés dans le décor, mais d'autres le sont sur la tête des gens qui se baladent dans le grand magasin où l'on se



Le boss du level 3

trouve. Il faut sauter par eo dessus pour faire tomber le chapeau et le récupérer. Oreiller volant, plate-forme eo suspension au-dessus du ciment frais, miniboss... Là encore, on perd des vies à ne plus pouvoir. Et puis, pas de « continue » ! Si on perd à ce niveau ou aux suivants, il faut se retaper le premier aussi ! D'avance, à ceux qui ne

se décourageront pas, je tire... un coup de chapeau !!

BALLOON KID

Level 3, la fête foraine ! Marant comme tout, il faut collecter une vingtaine de ballons de baudruche. Les diverses attractions vous attirent irrésistiblement, tir aux fléchettes, au fusil, etc. Votre victoire dépendra de votre adresse. Certains ballons, gonflés, sont bors d'atteinte, même en sautant. Il faut trouver les quelques lance-pierres qui traouent dans le secteur pour tirer sur les ballons volants et ainsi les détruire. Attention ! aussi à la grande roue, il faut beaucoup de précision pour eo pas tomber dans le vide.

échapper aux divers animaux sauvages genre crocodile ou gorille pour collecter les panoeux « exit ». Il y a de quoi rugir de plaisir... ou de haine !

BART EST-IL PHOSPHORESCENT LA NUIT ?

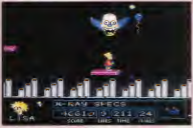
La dernière étape (aaaaah !!) se déroule sur le lien de travail du père de Bart : la centrale nucléaire de Springfield ! Les Space Mutants n'ont rien trouvé de mieux que des containers de déchets radio-actifs pour nourrir leur machine. Gasp ! Pour les contrer, Bart doit transporter ces containers, à raison de quatre



BACK TO THE JUNGLE

Le level 4 est un véritable cauchemar ! Bart est entraîné dans le muséum d'histoire naturelle de Springfield. Armé d'un malheureux pistolet à fléchette, il se retrouve dans la serre. Ambiance jungle ! Il doit non seulement éviter les Space Mutants et leurs tirs, mais aussi





Il faut utiliser l'air qui sort des tuyaux pour se lever haut.

par voyage, pour les remettre dans le réacteur. Il doit se



Le musée d'histoire nucléaire.

sans les prendre... Une vie gratuite est une bénédiction dans ce jeu.

le jeu est d'une richesse incroyable. L'estase ! ■
Crevette, eo que sommeille un Bart !



débrouiller avec les escalators, mais peut bénéficier de toute l'aide de la famille, qui est enfin convaincue de l'existence des extra-terrestres. Chaud ambiance... Une fois que tout est terminé, Bart redevient le cancre qui nous éclate tant à la TV !

RACOLAGE

Bart n'est pas totalement isolé dans cette aventure : il dispose de lunettes à rayons X qui permettent de découvrir si les passants sont d'honnêtes citoyens de Springfield ou des Space Mutants déguisés. Si c'en est, il faut leur sauter sur la tête, et récupérer la pastille qui s'en échappe. Au début de chaque level, un personnage de la famille Simpson s'inscrit dans la barre de score. Chaque pastille ajoute une lettre de plus à son nom. Quand celui-ci est complet, le personnage vient vous aider à détruire le boss de fin de niveau. De même, très important, les vies sont chères dans The Simpsons, donc il ne faut pas laisser passer de Krustys (petits portraits avec un clown dessus)



Bart grand appui sur un faisceau à moto !

Y A BON BARTMANIA

Cela a beau être l'un des jeux les plus difficiles de l'année, il n'en est pas moins l'un des plus géniaux ! On progresse à petits pas, mais on ne s'ennuie jamais. Les graphismes sont fidèles à l'ambiance Simpson, la bande sonore est répétitive, mais fabuleuse (c'est la musique du dessin animé, agrémentée de quelques digits vocales de Bart !). La jouabilité est excellente et, surtout,

94%

**EN RESUME
THE SIMPSONS**

- Console : NES
- Genre : jeu de plateforme
- Graphisme : 90 %
- Animation : 89 %
- Son : 97 % (digits vocales !)
- Difficulté : 95 %
- Durée de vie : 90 %
- Player Fun : 94 %



sont rarement passionnants à moins de proposer une réalisation exceptionnelle, ce qui n'est pas le cas ici.

PNEU PARTY

Passons donc vite fait pour nous retrouver à nouveau engagé dans une épreuve de vitesse. L'originalité de la chose vient du fait que cette fois, l'es

jeux se retrouvent sur... des pneus usagés. Pas très reposant pour le postérieur tout ça, surtout dans les bosses. Histoire de consrer un peu la difficulté, il sera nécessaire d'éviter les souricières ou les pièges à loup et, éventuellement, les coups bas de votre adversaire. En effet, chaque joueur peut, s'il le souhaite (et il a intérêt à le souhaiter s'il veut gagner), utiliser fourchettes, fléchettes ou canifs ramassés en route pour crever le pneu de son adversaire. Eclatant ce challenge, surtout à deux.

mêmes épreuves avec un copain : Skie or Die propose en effet un mode multijoueur qui apporte énormément au jeu.

JE SENS QUE JE VAIS CONCLURE

Skie or Die possède le même charme que son prédécesseur. Il est évident que toutes les épreuves ne sont pas de qualité égale, mais c'est une loi du genre : les multiépreuves sont rarement passionnantes de bout en bout. Néanmoins, l'ensemble est suffisamment réussi pour séduire, surtout que cette cartouche baigne dans une réalisation de bonne qualité et qu'on trouve une pléiade de petits détails qui montrent que le jeu n'a pas été développé à la va-vite. Les possesseurs de Skate or Die seront peut-être un peu moins séduits puisque certaines épreuves offrent des similitudes gênantes avec celles de ce jeu. Néanmoins, si vous ne possédez pas le précédent Soft, vous pouvez acheter sans peur cette cartouche respectable qui vous éclatera bien, surtout si vous avez souvent l'occasion de jouer à plusieurs ■

leggy, de la neige plein les boots

HAUTE VOLTIGE

La vitesse, c'est bien joli mais si on parlait un peu d'élégance ? Tenez : par exemple le saut à ski. Prenant votre élan sur une énorme pente, vous décollez à plusieurs dizaines de mètres d'altitude et devez impressionner le jury en exécutant les figures les plus belles possibles. En bons arbitres sévères mais justes, les juges prendront en compte non seulement la difficulté des mouvements accomplis mais également la variété du style : n'espérez pas obtenir une bonne note en répétant dix fois la même figure. Maintenant que vous êtes bien dénouillés et que les débutants croulent sous dix mètres de neige, passons à l'épreuve la plus violente, celle qui distingue les meilleurs de la masse. Le Half Pipe vous propose de descendre à grande vitesse un tunnel de glace tout en prenant votre élan sur les bords pour réaliser les sauts les plus périlleux possibles. Le tout sous le regard narquois de l'arbitre qui ne cesse de poudiguer des commentaires bien cassants et en évitant les puny-gouins et les lapins à scie. Flip-pant ! Après tant d'émotion, vous pourrez rentrer tranquillement au chalet vous régaler d'un grög, ou bien refaire les

74%

EN RESUME SKIE OR DIE

- Console : NES
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 84 %
- Animation : 81 %
- Son : 80 %
- Difficulté : 79 %
- Durée de vie : 82 %
- Player Fun : 80 %

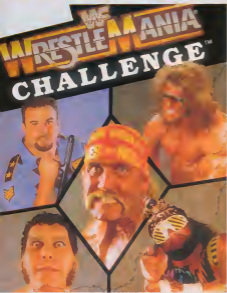


4. Une petite bataille de boules de neige pour se distraire ?

5. Ça sera pas bien cet atterrissage

6. C'est comme à Avoriaz

7. Iggy et Cravette sur la banquette



Le catch, c'est bien connu, c'est parfois déloyal, souvent traître et toujours ultra-violent. Retrouver cette ambiance en entrant dans la peau d'Hulk Hogan ou d'Ultimate Warrior. C'est désormais possible grâce à WWF WrestleMania Challenge.

Huit des plus médiatiques catcheurs d'outre-Atlantique sont réunis dans cette cartouche. Les bons comme les méchants, ils sont tous là, ou presque. Vous pouvez incarner l'un d'eux ou tenter d'imposer votre oom et votre propre réputation en défiant cette élite. Plusieurs types de rencontres

sont possibles. Au catch traditionnel à un contre un ou par équipe de deux vient s'ajouter un troisième mode transformant le ring en véritable champ de bataille. Ce sont les « Survivor series ». Cette fois, il s'agit de deux équipes de trois brutes épaisses qui s'affrontent (en principe un contre un) jusqu'à



ce qu'il ne reste plus qu'un seul combattant sur le ring. Le but du jeu ? Soyez sans pitié avec vos adversaires. N'hésitez surtout pas à être plus traître qu'eux, et surtout avant eux.

SEUL OU A DEUX

Les trois modes de combat peuvent se combiner avec le nombre de joueurs. Seul, vous serez opposé à un catcheur sélectionné par le programme. A deux vous pourrez jouer l'un contre l'autre, ou ensemble opposés à votre cartouche. Il faut impérativement savoir que malgré les deux boutons de votre padde, chaque protagoniste peut utiliser pas moins de huit coups différents. Ces coups varient selon que vous êtes placés devant ou derrière votre adversaire, de la durée de pression des boutons. Bref, tout cela est clairement résumé sous forme de tableaux dans la doc.

Si vous êtes un joueur confirmé et que vous initiez l'un de vos amis, laissez-lui le privilège d'incarner Dédé le Géant. La difficile prise en main des commandes sera compensée par sa force herculéenne.

COMME SUR CANAL +

Les règles fondamentales du catch sont largement respectées. En mode par équipe, on peut sauter hors du ring faire la peau des relayeurs adverses. Notez qu'il est possible de le faire en mode simple, mais ça n'a aucun intérêt. Dommage peut-être que le temps bees du ring soit limité à dix secondes sous peine de disqualification. le fun n'en aurait été qu'augmenté. A quand le jeu de





LOW G MAN*

Low pour bas, peu élevé, G pour gravity et man pour ce qui est censé désigner un bipède doué d'intelligence. Bref, Low G Man ça signifie l'homme basse gravité. Comme quoi en l'an 2284 on fait d'ces choses...

Une fois de plus la race humaine est en péril. Une fois de plus il ne reste plus qu'un seul espoir de sauver la galaxie. Une fois de plus on ne peut confier la mission primordiale qu'à un seul homme (paraît qu'à plusieurs ça fait désordre). Et une fois de plus LE sauveur de l'humanité c'est vous. C'est que ça en deviendrait lassant...

L'EQUIPEMENT DU TUEUR

C'est bien gentil de vous doter l'univers à sauver, mais encore faut-il vous en donner

les moyens. C'est sûr qu'avec un petit canif genre « t'veux t'batt' toi ? » vous n'iriez pas loin. Mais rassurez-vous, pour le coup, on ne s'est pas fottu de vous. En effet, vous partez en mission armé d'un pistolet paralysant, d'une lance redoutable capable de percer les blindages et équipé d'un sac à dos « basse gravité » qui vous permet d'effectuer des sauts à faire pâlir d'envie n'importe quel kaogonno, même musculeux des quadricèpes. Sans oublier qu'en cours de jeu de nombreux éléments vous viennent en aide, que nous décrirons plus loin.



JE TE TUE, TU ME TUES...

Low G Man ne manque pas à la tradition du beat'em np. Ça cogne, et fort, et souvent. Vos ennemis sont quasiment tous des robots. Et heureusement pour vous, ils agissent comme tels, c'est-à-dire de façon linéaire et non réfléchi. Ainsi, une observation intelligente de ceux-ci vous permettra de prévoir leurs réactions et d'agir en conséquence. Ça marche... la plupart du temps. Votre pistolet et votre lance

constituent un duo d'enfer (mesh non ? je ne regarde pas la télé !). En effet, le pistolet permet de paralyser les adversaires (boaton B) tandis que la lance les ardeantit (toujours B mais combiné avec haut ou bas). Imparable, pensez-vous ? Presque, oui. Sauf que la paralysie ne dure que quelques secondes et que les ennemis « freezeés » ne filent ni bonos (une vie, un bouclier, une potion revitalisante, etc.) qu'une fois sur dix taodis qu'un ennemi tué en pleine possession de ses moyens vous donnera toujours quelque chose.

Croyez-moi, cette révélation mérite réflexion.

DES ENGINS QUI TUENT (EUX AUSSI)

Vos ennemis sont nombreux et très variés, aussi n'est-il pas



possible de les décrire tous. Néanmoins, certains de ceux-ci méritent quelques commentaires : les robots qui se déplacent dans des véhicules. Il en existe trois sortes (de véhicules) : le walker, le bover et le spider. Lorsque vous vous trouvez face à l'une de ces machines, freezez-la, montez dessus et battez son





Ça bastonne à tout va.

Classique. Eh bien non, car dans ce jeu vos joueurs sont sur roulettes. Alors là, ça change tout et la lutte est carrément plus corsée.

Alerte, alerte, que les pros du combat quittent leur punching-ball. Y'a mieux à faire. Cerie ? Se défoncez sur Roller Games, mais pas que les poings, j'insiste, on s'éclate aussi la tête tellement la lutte est épre et les embûches nombreuses. D'ailleurs, je suis en matque d'aspirine. Et c'est pas parce que je suis une nana que j'ai du mal à avancer ! Vous aussi vous mangerez le poddle de rage. « Soyez prêt à vous faire boussuler, démolir, passer

dessus », prévient la notice. C'est pas des mensonges, la réalité est bien pire. Amateurs de science-fiction, vous voilà au XXXI siècle et les sports les plus populaires de l'époque sont... les roller games. La surprise n'est pas énorme, on n'est pas des bœufs, c'est le titre du jeu. Hélas ! L'organisation Viper a corrompu trois équipes de patineurs — aux charmants noms de « mauvaise conduite, maniaque et violent » — et ceux-ci ont enlevé Skeeter, le



délegate très populaire des jeux. La suite est ludo : vous et vos trois équipes de gentils casse-cou devez délivrer Skeeter. Pour le plaisir, j'explique le sigle de Viper qui est Vice International pour Punks et Eternel Renégats. Mais où vont-ils chercher tout cela ? J'ai même plus loin : sont-ils sains d'esprit ? Des questions qui nous pousseraient à réfléchir si on s'en foutait pas complètement.

VIPER, TIENS TA LANGUE !

Six étapes vous attendent avant que vous ne parveniez au repaire de Viper. Quatre de ces étapes sont en déroulement normal et vous pouvez déplacer votre joueur dans les huit directions du padle. Chaque niveau est divisé en deux zones sauf la 6 qui en comprend quatre, et là, vous avez un timing à respecter. Les étapes 2 et 4 sont à déroulement automatique ou

auto scrolling et ne comportent qu'une seule zone. En clair, votre joueur avance de lui-même vers la droite sans possibilité d'arrêt sur une autoroute qui pourrait être l'Ab après la Troisième Guerre mondiale. Vous allez choisir entre trois patineurs différents pour vos bastons. Au choix : Ice Box, du genre balourd, armé à glace et quand il cogne il gagne dès le premier round. Rolling Thunder, le punk très speed. Elle fonce, saute haut et loin et se bat comme une déesse. California Kid est un pur et dur rocker qui a pris un peu des particularités des deux autres patineurs et les a mixées. Selon le niveau, un des trois joueurs sera le mieux adapté pour surmonter les épreuves. A vous de trouver lequel. Au point de vue combat, ils sont tous très forts mais chacun possède en plus une technique particulière de punition qu'il ne peut malheureusement utiliser que trois fois par zone.



SUPER R.C. PRO-AM



Après les Formules 1 de *F1 Race*,
c'est au tour des voitures
radiocommandées de *Super RC Pro AM*
de s'éclater à quatre !

Voici peu de temps que Nintendo a lancé le Four Players Adapter, avec *F1 Race* en prime. Avec ce duo magique, la Game Boy découvrait de nou-

veaux horizons... Avec 4 joueurs, plus d'exclus, les championnats s'organisent, et l'intérêt du jeu en est plus que quadruplé. Mais depuis *F1*

Race, on attendait un autre titre capable d'exploiter cette étonnante capacité. Le voici, il s'appelle *Super RC Pro AM*, et l'on y pilote, encore, des voitures. Place au volant !

VOUS ETES À L'ANTENNE

Plus question de piloter une Formule 1, avec *Super RC Pro AM*, on descend dans les échelles pour contrôler une voiture radiocommandée ! Façon élégante de faire passer un jeu d'action pour une simulation de conduite ! Toujours est-il que nous n'allons pas nous en plaindre, car, de nouveau, nous obtenons un jeu incroyablement prenant, excitant et d'une jouabilité parfaite (Aghhhhh, la patte Nintendo !). Commençons par les voitures...

MICROCARS

Qui aurait jamais cru que la Game Boy jouerait le rôle de radiocommande ! Mais pas la peine de chercher à vos pieds la voiture qu'elle contrôle, la course se déroule sur son écran, et nulle part ailleurs. Vous connaissez tous ces petites voitures électriques — comme l'*Optima* de Kyosho ou les innombrables modèles de Tamiya — qui se payent pas de mine mais sont tout de

même hyper sophistiquées et incroyablement rapides. C'est donc ce type d'engins qu'il va falloir piloter sur des circuits tortueux. Les performances de ces petites bagnoles dépendent de trois éléments principaux : le moteur électrique, les accus et les pneus. Chacun de ces éléments -

La première piste pour former « Nintendo »



Une option voiture sans accord à l'intérieur du siège

peut être graduellement customisé. On commence avec un moteur d'usine classique, un accu de 6 volts et des pneus en épouge. Chacun possède trois degrés d'évolution. Les batte-

1 Prêt pour le départ



ries, par exemple, passent de 6 à 7,2, 8,4, 9,6 et 12 volts. Mais pour cela, il faut ramasser les options qui traitent sur le parcours. On ne trouve qu'une seule option par parcours, ce qui veut dire qu'il faut beaucoup de temps

douze circuits !). Heureusement, il est possible de faire évoluer son boîtier d'une façon nettement plus efficace...

N.I.N.T.E.N.D.O

Car ce n'est pas l'unique option que l'on trouve sur

« Nintendo », lettre par lettre, pour changer de type de voiture. Vous commencez avec le modèle « slow ». Si vous réussissez à compléter le mot entier (soit 8 circuits sans rater de pastilles), le jeu vous offre une Speed Demon, une voiture beaucoup plus rapide que celle d'origine. Il faut de nouveau

composer le mot Nintendo pour obtenir une vraie balle traçante, tellement elle est rapide. Et si vous reconstituez le mot une nouvelle fois, vous avez gagné la course, et vous êtes sacré champion.

BONUS

Après les options, les bonus. Comme pour les options, on les trouve sur le parcours. Cela va des arceaux de sécurité pour prévenir les chocs en cas de dérapage, jusqu'aux missiles que l'on peut tirer sur ses adversaires, pour se dégager la route. Il y a, aussi, des IUP et des étoiles pour augmenter le nombre d'armes en votre possession (missiles

se qualifier. Si vous êtes dernier, c'est le Game Over direct, avec la possibilité d'utiliser plusieurs « continue ». Il y a 24 circuits différents à compléter. Mais vous avez la possibilité de gagner avant cette limite, grâce aux pastilles Nintendo. Dès que la course est lancée, cela devient la folie, vos adversaires bataillent ferme, et les obstacles se multiplient. Floques d'eau, d'huile ou de sable, virages à angle droit, côtes au milieu de la route, rendent la circulation vraiment difficile. A l'arrivée, on est en sueur...

SUPER TOUT COURT !

Super RC Pro AM bénéficie de la même qualité de finition que F1 Race (hormis quelques petits ralentissements étranges dans les derniers niveaux). C'est du tout bon, les graphismes sont agréables et fort réalistes, puisque l'on a vraiment l'impression de commander une voiture radiocommandée. Le plaisir du jeu est là, le défi aussi, et on peut y jouer à quatre... Que demande le peuple !

Crevette, toujours sur la bonne fréquence

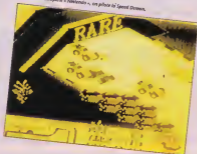
89%

EN RESUME

SUPER RC PRO AM

- Console : GAME BOY
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 89 %
- Animation : 75 %
- Son : 79 %
- Difficulté : 79 %
- Durée de vie : 87 %
- Player Fun : 92 %

Après avoir complété « Nintendo », on pilote la Speed Demon.



Les niveaux de consommation

pour obtenir une voiture qui possède le maximum de capacité (pour être précis, si vous ne rater aucune option, ce qui n'est vraiment pas évident, il faut terminer

la route. Vous rencontrez aussi des petites pastilles (comme pour les pièces de rechange, il n'y en a qu'une par circuit), avec une lettre inscrite dessus. Il faut reconstituer le mot

COURTS CIRCUITS

Les courses se déroulent ainsi : vous prenez le départ face à trois concurrents. La course dure deux tours. Il faut



SCOOP

EN AVRIL, LA SUPER

La plus fabuleuse et la plus prometteuse des consoles débarque enfin sur le sol français... La Passion selon Nintendo, acte II !

« C'est officiel, la Super NES sera lancée en France le 1^{er} avril 1992 et l'on peut donc s'attendre à recevoir des coups de tari-coups dans nos esprits... Plus d'un an après le Japon et tout juste quelques mois après les Etats-Unis, nous allons enfin à notre tour aux yeux de la 16^{ème} des Nintendo. Allô... Allô... »

et Populous seront disponibles dès la sortie de la machine, après d'être disponibles dans les titres qui suivent par les méga-bits, comme Super Ghouls and Ghosts, Castlevania IV, Super E-Type, Zelda 3, Pilotwings, Super City,

Bomburst, Drakkhen (avec les textes en français !), Super Tennis, Final Fantasy IV, The Legend of the Mystical Ninja, U.S. Squads... Et tous les autres titres en préparation aux quatre coins du monde.

QUELQUES PRECISIONS :

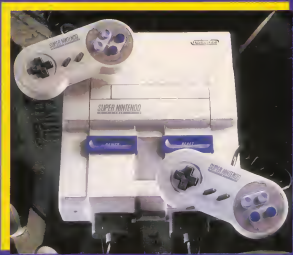
Tout ce qui concerne les compatibilités. Nintendo nous a confirmé que les cartouches japonaises se branchent par 2-portsibles avec les consoles françaises, et vice

LE REVE A UN PRIX !

Enfin la légende attendue qui nous désignait, vous procurez. Dès le 1^{er} avril 1992, vous procurez le pack Super NES pour la modique somme de 1495 F. Ce pack se com-



posera d'une Super NES (version occidentale de la Super Famicom), de deux palettes, d'une alimentation, d'un câble peritel et, accessoirement bien sûr, de Super Mario World (Super Mario Bros 4 !!). Parallèlement à cela, les titres suivants s'annon-



La Super NES en action !

R NES SE DECouvre D'UN FIL !



Popoza

versé. Par ailleurs, nous n'avons pas eu de réponse pour la compatibilité entre la française et l'américaine, mais si l'on se réfère à la NES, les deux ne seraient pas compatibles plus. Comme nous vous l'avons dit, il y a plusieurs fois les ingénieurs qui ont craqué pour une Super Famicom d'I sport parallèle, respect. Hier de se retrouver

avec votre courrier, au sujet d'un achat de NES/Super NES, autant être franc, il n'y en aura pas ! La raison invoquée par Nintendo est simple : lorsque les ingénieurs japonais ont commencé à plancher sur la Super Famicom/Super NES, ils avaient prévu d'assurer une certaine compatibilité avec la NES. Mais il se sont vite rendu



Super Mario 4

plus de composants électroniques qui aurait fortement augmenté le prix de vente... Le mieux consistera donc à garder sa NES en plus de la Super NES !

AU PARADIS DES JOUEURS

Nous n'avons pas été très capotés de cette machine de folie ! Depuis que nous avions une Super Famicom (la version japonaise de la Super NES) à l'époque, nous ne dormions plus beaucoup ! Un jour, elle a réussi à nous récupérer le cœur de tous les boutons de la redaction. Il faut donc être assez vite à l'œuvre et à la NES, mais le paquet (un peu plus de 1000 francs) par hasard (il avait un catalogue que nous avons inventé de temps en temps) et un air de jeu de qualité (même des petites erreurs de jeunesse

comme Gadius III ou Big Run), qui surpassent tout ce qui existe sur terre. Avec cette génération 16 bits, les classiques Nintendo, comme Super Mario, Castlevania ou récemment l'incroyable Zelda (3' du nom), atteignent une dimension proche du dessin



Popoza

rapides. À l'égard avec une machine hors normes ! Autre question, qui revient souvent

conçue, que cela préservait la puissance de la machine, et que cela demandait un sus-



Zelda II

avoir à intervenir... Et quand, en plus, on pense au CD-ROM qui arrive l'année prochaine, on se prépare à acheter deux machines ! ■

Super Console
Entertainment System

* Super NES - Super Nintendo Entertainment System



SUPER LONG NOSE GOBLIN

**On a trouvé le candidat
au titre le plus idiot de l'année.
Le goblin au nez super long.
Pourquoi pas le troll aux bras
hyper courts pendant qu'ils y sont ?
Ils sont fous ces Japonais !**

Il faut reconnaître que le shoot them up, genre chéri de notre Core adorée, n'est pas marqué par une profusion d'idées nouvelles. En règle générale, les softs de ce genre s'inspirent des recettes inépuisables inaugurées par quelques ancêtres indébouillonnables, style

R-Type ou Nemesiis. D'où, avouons-le, une certaine lassitude du tuteur épuisé qui vient de s'enfiler son dix millionième clone de R-Type. Heureusement, parfois arrive un soft original qui apporte une véritable bouffée de fraîcheur dans cet univers sclérosé. Vous l'avez cer-

tainement deviné, Super Long Nose Goblin fait partie de ces exceptions, en s'aventurant sur les traces de Rabio Lepus Special, dans les chemins du shoot them up rigolo.

ON M'APPELLE CYRANO

Le délire commence avec le scénario. Lignoble de service a volé un parchemin et en a caché les morceaux à divers endroits du pays. Hanata K a d a k a (Atchoum !), n'écoutant que son courage, joue les Z o r r o . Jusque-là, rien de bien neuf, si ce n'est que le redresseur en question est... un goblin. En fait, un goblin affublé d'un oex énorme, de lasers et qui peut voler. Bref, le genre de type qui ne doit pas trop assaier en soirée, côté nanas, mais qui se révèle parfaitement à l'âme face aux adversaires délinquants qu'il doit affronter. Parce que, côté fun, les monstres sont au diapason : des kiwis sortis de New Zealand Story côtoient des tonnes de monstres plus marants les uns que les autres. Un exemple ? Regardez un peu le hamster géant de la fin du second niveau : il se bolt carrément un coup de gnole entre chaque saut !

TOUS LES CHEMINS MENENT A ROME

Les innovations de Super Long Nose Goblin ne s'arrêtent heureusement pas à ce simple aspect. Les concepteurs de Taito ont également pensé à vous éviter le tra-

ditionnel parcours linéaire. Les six niveaux sont monstrueusement grands et se démarquent par leur aspect labyrinthique : vous devrez souvent utiliser votre cerveau pour



repérer votre route. Plus fort encore, il n'y a pas qu'une seule sortie. Différents parcours peuvent amener le joueur au monstre de fin de niveau : il y en aura simplement de plus faciles que d'autres. Génial !

Autre innovation, votre personnage change de taille en fonction des bonus récoltés et des coups reçus. Voilà une idée qu'elle est bonne (oui, je sais Crevette, ils l'ont piqué à Mario) et qu'elle apporte un gros plus au jeu ! Par endroits, mieux vaudra carrément éviter de récolter des bonus pour conserver une taille rikiki permettant de se faufiler partout.

QUOI DE NEUF, DOCTEUR ?

Il serait fastidieux d'énumérer ici toutes les surprises qui vous attendent en cours de jeu. Sachez simplement que les programmeurs se sont creusé le



crâne pour vous préparer des tonnes de pièges qui, selon l'humeur, font mourir de rire ou mettent le joueur dans une rage folle. Ainsi, les goblinicières (ne cherchez pas ce mot dans le Larousse, je viens de l'inventer) qui appâtent par un bonus et referment leur cloche sur le personnage trop gourmand, ou les petits personnages qui tombent sur notre Hanata Kadaka national, l'alourdissant et ralentissant donc ses mouvements. Encore plus rageant : le champ de

perfectionnisme qui a présidé à la conception de Long Nose Goblin : sa réalisation, irréprochable. Graphismes soignés, avec des décors très variés et des ennemis impeccables ; animations plus

JE CRAQUE

En revanche, il faudra s'accrocher sec pour voir le jeu en entier ; même en niveau « normal », le niveau de difficulté n'a pas été dosé avec le dos de la cuillère. Heureusement que les mots de passe permettent de reprendre le jeu au dernier niveau traversé. Mais si,

- 1- Il n'est vraiment pas très intelligent, celui-là
- 2- On n'a bardi trop pris du ma
- 3- Mhmm, vide ?
- 4- Sans dessus-dessous

lisation du « continue », apprêtez-vous à en baver. Mais ce petit détail, gage de longévité de la cartouche, n'a pas de poids face aux autres qualités de ce jeu qui compte sans problème parmi les musts de 1991 sur Core. Ma Core qui, faute de nouveautés marquantes, greott la poussière depuis quelques mois, tourne à nouveau à plein régime et je peux vous dire que je ne suis pas prêt de l'éteindre avant d'avoir fini ce *DQ*Σ-1▼ de jeu. Mets les turbos Simone, c'est reparti comme en 40 ! ■

Iggy



force à la fin du second level qui vous ramène tout droit au début du niveau. J'ai cru que j'allais casser le paddle ! En tout cas, on ne pourra rien reprocher à la jouabilité : le goblin de choc répond parfaitement aux moindres sollicitations du joystick. Autre preuve de

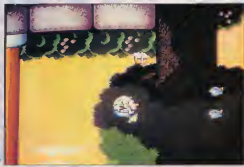
finde qu'a un camembert de la semaine dernière et bande sonore entraînante, même les pires adversaires de la Core (y en a-t-il ?), seront obligés de reconnaître que c'est du travail de pros. Taito s'est même permis de rajouter des petits dessins animés au début du jeu et entre les niveaux.

comme Wonder Fra, vous faites partie des puristes qui refusent toute uti-



LE QUART D'HEURE D'IGGY LES BONS TUYAUX

* Au premier level, prenez systématiquement par le bas. * Dans les passages difficiles en haut du premier level, prenez la plus petite taille et utilisez l'auto fire. * Il y a un passage secret sous le temple du second niveau.



92%

EN RESUME

SUPER LONG NOSE

- Console : CORE G.
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 90 %
- Animation : 90 %
- Son : 84 %
- Difficulté : 85 %
- Durée de vie : 88 %
- Player Fun : 94 %

POWER

GATE



rappelle les premiers jeux en Basic sur des vieux ordinateurs antédiluviens. Une bouteille de salé à droite, des substances prohibées à gauche, chez Pack-in-Video, on programme tout en finesse ! Est-il nécessaire que je vous parle de la bande son ? Peut-être pas finalement. Dans ces conditions, je murmurerais juste que la jouabilité est en dessous de tout.

DIEU QUE LA GUERRE EST LAIDE

Autant l'avouer, Power Gate nous a bien fait rire. C'est

cette horreur choisiront la seconde. ■

lggy, rit de le voir si laid en ce miroir

LE CONSEIL D'IGGY
LES BONS TUYAUX
Achetez R-Type !

- 1- Le seul bel écran du jeu !
- 2- Vraiment mauvais les graphismes...
- 3- Et en plus l'animation est pauvre

Pack-in-Video, déjà auteur de quelques-uns des plus beaux bides de la Core continue sur sa lancée en signant un véritable chef-d'œuvre dans son genre.

A croire qu'ils sont payés par Taito. Sacré eux, va !

Histoire de commencer en beauté, je ne résiste pas au plaisir de vous livrer l'intégralité du scénario, véritable morceau d'anthologie. « Vous êtes un pilote de l'US Air Force. Après avoir été le meilleur pilote sur simulateur, vous voilà plongé dans la réalité d'un conflit. Cette fois, c'est le combat de votre vie. Vous pourchassez l'ennemi dans le désert, au-dessus de la mer, dans la ville et dans les profondeurs de la terre où se terre la forteresse ennemie. » Riche, non ?

ça ne pardonne pas ! D'ailleurs, histoire de bien remarquer la pauvreté en détails et les couleurs sombres des décors, on vous passera toujours les mêmes. Allez, je me calme : inutile d'être trop dur avec les graphismes sinon il ne me restera plus assez de fiel pour les animations. Franchement, de ce côté-là, ça ne pouvait pas être pire. L'ensemble se meut à une vitesse pachydermique qui me

même devez notre principal sujet de conversation. Chaque fois qu'une nouvelle personne se pointe à la rédaction, il a droit à une petite démonstration qui se termine inévitablement par un éclat de rire et une remarque du genre : « Ça tourne sur Nec, ça ? Arrête ! ». Au bout du compte, je vois deux attitudes possibles face à une peubelle de cet acabit : le prendre avec de l'humour ou s'indigner contre le manque de conscience professionnelle de Pack-in-Video. Nous, on préfère la première solution mais peut-être que les malheureux qui ont déboursé quelques billets pour



22%

EN RESUME
POWER GATE

- Console : CORE G.
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 30 %
- Animation : 10 %
- Son : 40 %
- Difficulté : 70 %
- Durée de vie : 50 %
- Player Fun : rigolo





TOP GUN™

THE SECOND MISSION

La stratégie et la tactique sont décisives.

Voici la deuxième mission en tant que pilote Top Gun. Une armée ennemie menace ton pays. Tu dois le retener. Sur l'eau, dans les airs et sur terre. Tu peux y arriver. Tu es des nerfs d'acier. Courage et intelligence. Tu es un véritable pilote Top Gun. Top Gun - The Second Mission: voici des jeux passionnants de KONAMI. KONAMI a encore davantage de hits pour le système Nintendo: Teenage Mutant Hero Turtles II, Roller Games et Mission Impossible. Il suffit de vous les procurer!

KONAMI

Des jeux passionnants



FALCOM
SOFTWARE



Reproduction pour
Game Boy Advance (2003)



Line Fire

J'aime bien tirer sur tout ce qui bouge, j'aime bien les jeux du genre agent secret perdu dans les lignes ennemis. Mais j'apprécie pas de m'abimer le doigt sur des jeux vraiment pas terribles.

Line of Fire c'est du style :

je tire mais ça me plaît pas...

C'est bien beau de s'échapper d'un camp ennemi et de se battre à munitions illimitées dans toute une région. Encore

et j'ai rien découvert de transcendant. La haine. Il y a six stages à parcourir dans le jeu sur un auto scrolling vertical.



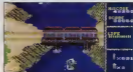
Facile ! Le premier gardien

faudrait-il que l'on ait envie de se surpasser et non d'éteindre sa console au bout d'une heure de jeu. Mais j'ai tenu le coup pour être sûr que je ne ratais rien. Moralité, j'ai dû mal à taper mon texte cause mon doigt ankylosé

D'abord, vous vous échappez du camp ennemi et là débute votre vengeance de tout ce que vous avez enduré emprisonné. Les tortures, les privations, etc., vous imaginez ce que vous voulez, ça vous motivera peut-être plus.

Evidemment, les soldats vous mitraillent, balancent des grenades, quelques chars se promènent et fin de stage - déjà ? Il vous faut abattre deux énormes mitrailleuses. Sans commentaires.

Vous pouvez même détruire le pont



C'EST PAS RAMBO

Hop, vous voilà dans la jungle plus encombrée que la place de l'Etoile au 14 juillet. Les Jeep foisonnent et arrivent lâchement par derrière et les hélicos se comptent par dizaines au-dessus de votre petite automobile. Heureusement, vous avez 50 missiles à leur balancer dans le ciel. Gardez-en quelques-uns pour la fin du stage où un monstrueux hélico joue le combat final. Comme vous le savez tous, il y a énormément de précipices dans la jungle (!) et vous devrez rebondir sur des tremplins pour les traverser. A noter que les ennemis sont pas tous débiles et certains se cachent dans des buissons. Petits malins, va. Changement de décor pour le troisième acte. Petit bateau s'en va sur l'eau mais la promenade n'est pas très cool. Beaucoup de mines, de bidules qui tirent, toujours les hélicos plus quelques navires de guerre. Enfin, une option qui vous redonne un peu de vie sous forme de croix rouges quand vous coulez certains navires. Gardez quelques forces pour le cuirassé final suivi d'un sous-

marin pas content que vous soyez là. Comme vous n'êtes pas heureux non plus, y'a pas de jaloux. Après il y a les canyons où on vous tend des embuscades, un centre ennemi à massacrer et de nouveau un stage genre jungle mais plus difficile.

Et puis vous vous retrouvez aux commandes d'un hélico. Ça change mais c'est pas mieux. Pour faire tout cela vous avez trois joueurs et deux options « continue ». Notez que si le « continue »



Il restait un petit navire

était illimité, le jeu serait fini en deux heures, ça ferait court pour l'investissement. Par contre, il y a trois niveaux de difficulté et le dernier est très hard. C'est peut-être le seul bon point. ■

Blanche-Neige

50%

EN RESUME
LINE OF FIRE

- Console : MASTER 5.
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 60 %
- Animation : 70 %
- Son : 55 %
- Difficulté : 50 %
- Durée de vie : 55 %
- Player Fun : 50 %



MERCS

Sega nous l'avait promis, c'est maintenant chose faite : les titres majeurs de la Mega D. connaissent désormais les honneurs de cette bonne vieille Master.

Adaptation d'une borne d'arcade qui avait connu un certain succès, Mercs ne remportera pas la palme de l'originalité. Il s'agit en effet et plus ni moins d'un clone de Commando, ce hit qui avait bien éclaté les amateurs d'action « destroy » avant d'être pompé à droite et à gauche.

ON M'APPELLE GROSSBILL L'INTELLO

Une fois que je vous ai dit ça, je vous ai à peu près tout dit. On

se retrouve une fois encore devant l'éternelle histoire du combattant d'élite chargé par ses supérieurs d'infiltrer les lignes ennemies afin de délivrer le président des États-Unis retenu en otage par d'affreux guérilleros. Une surprise en passant, pour une fois, les soudards ce sont pas d'immondes communistes mais des forces non identifiées. Que voulez-vous, les temps changent et tout se perd, ma brave dame. Dans un décor tropical, le baroudeur de service affronte donc tout ce qui bouge, des soldats de base aux engins de guerre les plus performants et en profite pour récupérer au passage prisonniers de guerre et armement supplémentaires.

QUAND RAMBO AURA COMPRIS LA MISSION...

Si Mercs ne révolutionnera pas le genre, il a le mérite d'être assez réussi. Tous les ingrédients sont présents à l'appel et on retrouve les décors high tech

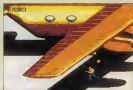


Des bases dans les montagnes

et les combats dantesques qui font le charme de ce type de jeu. Toujours sur la brèche, notre copain le penseur sera amené à se taper carrément un hélico, des tanks tous plus gigantesques les uns que les autres et même, pour délivrer le Président, un avion Hercules. On appréciera au passage quelques petits détails marants comme les soldats calcinés au lance-flammes qui laissent derrière eux un tas de cendres (à ne pas montrer à votre mère si vous ne voulez pas voir votre console finir enfermée à

cependant mais un bon investissement pour les amateurs du genre, d'autant qu'il s'agit du premier Commando réussi sur Master ■

Cap'tain Iggy
présent au rapport



Délivrez le Président pour sauver le Président



Combat avec les tanks

70%
EN RESUME

MERCS

- Console : MASTER 5.
- Genre : jeu de combat
- Graphisme : 74 %
- Animation : 78 %
- Son : 80 %
- Difficulté : 84 %
- Durée de vie : 79 %
- Player Fun : 76 %





L'arcade
dépasse les bornes
Sega aussi !



Vue extérieure de votre avion

Les plus fouteurs d'entre vous auront certainement remarqué, en trainant leur botte de côté des salles de jeux, une énorme cabine équipée de vérins hydrauliques répondant au doux nom de G-LOC ! Et si, d'aventure, vous avez approché la bête d'un peu plus près, vous avez sans doute été hallucinés par la qualité des graphismes et des animations. Cette borne d'arcade made by Sega, s'impose de fait comme la suite d'Afterburner, puisqu'elle en reprend complètement le style de jeu. Et c'est si réussi, qu'une version spéciale de G-LOC assure les premières armes de la R-360, la fameuse borne d'ar-

cade gyroskopique, capable de vous mettre la tête en bas (vous pouvez m'appeler au bureau si vous voulez connaître l'adresse de la seule salle d'Europe où il est possible d'y jouer, c'est à Londres !) et les sens en émoi. Bref, on voit mal comment ce chef-d'œuvre technologique pourrait s'adapter à la malheureuse petite Master System. Et pourtant...

LE POINT G
SANS DOIGTE

« Loss of Consciousness by G-Force », autrement dit, perte de connaissance sous la force centrifuge. C'est un phénomène



Vue sur le manche et throttle !

qui arrive de plus en plus souvent aux pilotes de chasse modernes : car si les avions encaissent des pressions de plus en plus fortes, la limite humaine, elle, reste invariable. A partir de 8 ou 9 G (une pression égale à 8 ou 9 fois son propre poids), le pilote sombre inévitablement dans le coma. On dit qu'il subit une G-LOC !

l'usage : le canon et le missile, tous deux en nombre illimité quel que soit le niveau de difficulté. Ben tiens, puisque l'on en parle, ils sont au nombre de trois, « Rookie », « Trainee » et « Ace ». En fait, le vrai mode de combat c'est « Ace », puisque les deux autres ne sont ni plus ni moins que des entraînements.

SIMULATION
M'ETAIT CONTEE

Incroyable, la conversion sur Master System est relativement fidèle à l'originale (ce qui n'est pas le cas de la ver-

JEU OU DEMO ?

cible en vol, cible au sol, l'écran bascule bien dans les virages sur l'aile, l'impression de vitesse est bien



Virage serré sur l'aile

sion Game Gear) ! Première fidélité, on est à l'intérieur du cockpit, et non plus vu de derrière comme dans Afterburner. Autre fidélité, les petits passages où l'on se fait pousser par un autre zéro, et où l'on quitte le cockpit pour une vue de derrière. Le principe de « locker » un ennemi en le visant avec le curseur est toujours présent. Deux armes à

rendue, c'est vraiment jouable... Le jeu de l'année sur Master System ? Eh bien non car il existe un problème regrettable pour un jeu de ce prix. Dans la version que nous a fournie Sega, les trois niveaux se finissent, sans perdre une vie, en moins de deux minutes... Cela gâche tout, et nous espérons que cela ne sera pas comme ça dans la version du commerce.

Crevette, élevé à Top Gun !

LIVRAISON PAR
CHRONOPOST SOUS 24H
DEPART TOULOUSE

TOULOUSE 31000
35, rue du Taur
Demander Nicole
62 27 04 38

VENTE PAR
CORRESPONDANCE



BASE4
La micro facile

11, rue Samonzet - 64000 PAU 59.83.78.78
Centre Cial BAB2 - 64100 BAYONNE 59.52.92.83
43 Av J.L. Laporte - 64600 ANGLET 59.52.47.51
57 Bd Lacausseade - 65000 TARBES 62.51.36.13

COMMODORE AMIGA 500

+4 jeux **2490F**
Garantie 2 Ans LIVRAISON CHRONOPOST 100 F
Avec moniteur 1083 s : **4190F**
LIVRAISON CHRONOPOST 200 F

ATARI 520 STE

Sans moniteur **2490F**
ou
Avec monit coul. SC 1224 : **3990F**

ATARI LYNX

nouveau modèle
plus petit, plus beau **790F**

NEO GEO

+ Magician Lord **3490F**

AMSTRAD 6128

CPC 6128 avec mon. couleur
+ 10 jeux sur disquettes
+ 1 câble mintel 3615

1990F
LIVRAISON CHRONOPOST 150 F

possibilité CPC 464 couleur nous consulter

NEC SUPER GRAFX

La console **SUPER GRAFX**
avec alimentation câble
péritel, paddle + 1 jeu.
+ 2ème jeu '1941'
+ 2ème manette Ultimate arcade
(manche métal, fonctions de tir automatique
réglables + ralentissement de l'action)
Manette Ultimate arcade seule :

199F

**PROMO
1990F**

SEGA

MEGADRIVE
(Française)
avec 1 manette
de jeux

+ Sonic
+ Street of Rage
+ E.A. Ice Hockey

949F
+ COLISSIMO 100 F



1299F
1349F
1349F

Toutes les nouveautés en stock El Viento,
Road Rash, Batman, Wonder Boy 5, Decap Attack,
Dark Castle, Arcus Odyssey, Devil Crush, etc...

GAME GEAR

Adaptateur cartouches Master System
pour Game Gear

990F
+ COLISSIMO 100 F

189F
+ poste 20F

NINTENDO

**TOUT EN STOCK
GAME BOY - NES**

Toutes les nouveautés.
MARIO BROS 3 - SOLSTICE
SPIDERMAN etc...

NOM : _____ PRENOM : _____
ADRESSE : _____
CP : _____ VILLE : _____
TEL : _____

BON DE COMMANDE	PRIX

*frais de port & d'emballage

FRAS DE PORT : _____ **Total** _____
EN COLISSIMO 48 H - 50,00 Fcs
EN CHRONOPOST 24 H - 100,00 Fcs

Signature : _____
(à compléter pour les mandats)
 par Chèque Mandat
Contre Remboursement + 50F

OFFRE VALABLE JUSQU'AU 31/12/91 ET DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES



blessures et retrouver votre état normal quand un ennemi vous empoisonne ou vous paralyse. Il y a tout intérêt à noter les effets de chaque objet pour l'utiliser à bon escient. D'autant plus

tion sur lequel il faut appuyer en direction du générateur. Vous provoquez alors des points de dommage sur les ennemis, mais eux aussi, ce qui risque de causer votre mort.

que certains d'entre eux ne sont pas bénéfiques et vous feront perdre plus vite votre vie ou le contrôle du paddle... Les golds ramassés indiquent votre score et la nourriture vous ravivore ou vous abourdit ! A chaque niveau, les ennemis sont plus nombreux et plus coriaces, c'est sans surprises. Les multiples options et la musique assez sympa auraient pu faire de ce jeu une aventure réussie. Malheureusement, tout cela est bien monotone : rien de nouveau dans les décors, rien de palpitant à l'horizon et les combats se déroulent dans un demi-sommeil. C'est vraiment un jeu pour les plus jeunes et encore j'ai peur que cela les abrutisse d'ennui. ■

Blanche-Neige

Dragon Crystal

Qui est petit, mignon et a l'ambition de devenir un super chevalier ? C'est un nouveau héros sur Master System pour les plus jeunes joueurs qui désirent se faire la main.

Au début, vous n'êtes que simple soldat et il va falloir acquérir pas mal de points d'expérience avant de passer à un statut supérieur. Pour cela, pas de secrets, il faut vous battre avec la petite dague que vous

trouvez dès le commencement. Le décor dans lequel vous évoluez est un labyrinthe, genre Gunlet, où des chemins se dessinent au fur et à mesure de votre avance. Sur votre route apparaissent des espaces où les ennemis foisonnent et vous empêchent de ramasser des objets qui sont pourtant très utiles. Notre chevalier débutant se bat uniquement avec le paddle de direc-



OU EST LA SORTIE ?

Heureusement, vous n'êtes pas seul et la boule qu vous suit pas à pas vous protège de certaines attaques. Plus loin dans le jeu cette boule se transformera en un petit animal plus performant dans votre défense. Le but est de découvrir le niveau de labyrinthe où vous vous situez, de tuer les ennemis et surtout de ramasser tous les objets présents avant de trouver la sortie qui vous mènera à un niveau supérieur. Grâce aux objets ramassés vous changez beaucoup de choses dans le cours de votre aventure. Tout d'abord des armes et des armures de plus en plus puissantes qui vont vous permettre de mieux vous protéger. Il y en a plusieurs de chaque sorte mais ne les jetez pas et envoyez-les de loin sur les ennemis les plus coriaces, ça vous évite des coups.

ALERTE, JE SUIS PARALYSE

Les objets sont aussi des parchemins, des bâtons de magie, des potions et des bagues diverses et variées. Vous pouvez ainsi lancer des sorts destructeurs, augmenter votre force, vos points d'expérience, soigner vos

25%

EN RESUME

DRAGON CRYSTAL

- Console : MASTER 5.
- Genre : aventure
- Graphisme : 60 %
- Animation : 40 %
- Son : 60 %
- Difficulté : 20 %
- Durée de vie : 20 %
- Player Fun : 10 %





Hé ! m'sieur Mirrorsoft, vous vous êtes trompé, c'est la version console que je voulais.

Back to the Future est loin d'être un film comme les autres. Sous ses allures de grosse production américaine produit à la chaîne, B.T.T.F. représente, en fait, l'empreinte des teenagers des années 80. Qui ne garde en mémoire le jean usé et le blouson Schott « gilet de sauvetage » de Michael « cool » J. Fox, les yeux explosés du savant fou ou, plus révélateur, le skateboard de Marty ! Le magicien Spielberg aidé pour l'occasion par son camarade Robert Zemeckis a orchestré de main de maître un véritable conte de fées moderne et supertemporel. Avec Mirrorsoft, sur

Master System, ce conte de fées se transforme en véritable cauchemar... Sacrilège !



Le puzzle qui compose le level 4

CONJUGUONS LE FUTUR AU PRESENT !

Suite au premier épisode, Marty croyait bien s'être débarrassé des voyages dans le futur.



La dernière porte du level en Hoover-skate

Mais tout allait trop bien et, un matin, y'a que réapparait dans un nuage de fumée la fameuse De Lorean du docteur. Il est venu chercher Marty car son futur petit-fils crée des embrouilles à son époque, c'est-à-dire dans le futur ! Vous me suivez ? Non ? C'est normal !

N.T.M...

Et c'est parti pour cinq levels totalement inintéressants ! Le premier et le dernier de ces levels se jouent dans la rue centrale de Hill Valley. Vous débarquez tout juste dans le futur que vous zones déjà, perché sur un Hoover-skate (un skateboard sans roues, qui est en sustentation à quelques centimètres du sol), il faut éviter les divers obstacles de la rue (bouche d'égoûts, voitures et les copains de l'infâme Biff). Un peu comme dans PaperBoy.

Le level 2 est vu de dessus, et il faut aider Jennifer (la girlfriend de Marty) à sortir de la maison où elle se trouve, sans rencontrer personne ! Level 3, on se retrouve dans un heat'em up bizarre, pour retrouver la De Lorean. Et level 4 (l'avant-dernier) il s'agit tout bêtement d'un puzzle de poche, dans lequel il faut reconstituer une image complète de l'orchestre de Marty (That's the poowower of love!).

SKATE AND DIE !

Les parties en Hoover-skate sont particulièrement ratées ! Bien que l'effet de glissement soit présent, la maniabilité est si lourde, que j'ai cassé un joystick

rien qu'co essayant de faire traverser la rue à mon héros ! De plus, la gestion des collisions n'est pas toujours très précise et l'on se ramasse la tête pas terre sans trop comprendre pourquoi. Après cela, on se dit : « peut-être que les niveaux suivants sont plus sympas ? ». Mais ce n'est



Une des portes pour laisser sortir Jennifer

même pas le cas, cela empire d'épreuve en épreuve ! Seul le gazzle s'en tire honorablement, sinon, tout le reste est à jeter à la poubelle. Alors, un bon conseil, ne perdez surtout pas votre temps avec ce ratage !

Crevette, en avance sur son temps !



Un level avec un og.

24%

EN RESUME

BACK TO THE FUTURE II

- Console : MASTER S
- Genre : arcade aventure
- Graphisme : 60 %
- Animation : 71 %
- Son : 40 %
- Difficulté : 89 %
- Durée de vie : 39 %
- Player Fun : 53 %





Un jeu Neo Geo fait toujours du bruit au sein de la rédaction.

Y'a ceux qui aiment

et ceux qui détestent.

Il y a aussi les indécis.

En tout cas, il ne laisse jamais

indifférent. Voyons le cas de Sengoku.

Tout commença il y a 400 ans lorsque le seigneur Mort fut défait par les deux Héros mythiques. Il jura qu'il reviendrait.

samourais ou autres créatures mythiques du Japon. Vous commencez votre combat dans

HEROS RAMASSE-OUTILS

Et maintenant, devinez qui s'y colle ? Eh oui, c'est encore une fois vous et votre meilleur pote qui vous côtoiez tous les matins du coin, ça va castagner dans les chaumières. Vous l'aurez compris, tout ceci n'est qu'un prélude à un bon beat'em up des familles. Les gangsters et autres punks sont remplacés par des

les belles rues de votre ville. Ensuite, vous êtes projeté carrément dans l'Autre Monde (c'est son nom) où vous

affronterez vos ennemis les plus puissants. En fait, chacun des quatre stades n'est qu'une succession d'allers et retours d'un monde à l'autre.

CHANGEZ-VOUS, VOUS ETES CERNES

Heureusement, pour affronter toutes ces hordes nipponnes, vous pouvez faire appel aux esprits de vos ancêtres. Ceux-ci vous permettent de vous transformer en héros mythique. Que ce soit le ninja, le chien ninja ou le samouraï, ils sont tous blindés et aptes à affronter l'ennemi. Mais attention, pour les utiliser il faudra préalablement les délivrer en éliminant ceux qui les tiennent prisonniers. Une autre méthode efficace pour détruire les adversaires est de concentrer son énergie dans le poing. Ce qui est faisable en lisant le bouton de poing appuyé. D'autre part, certains ennemis laissent derrière eux des boules de couleur. Elles vous permettent d'avoir soit une arme (épée ou double sabre), soit un pouvoir magique (sphères ou vagues d'énergie).



Il faut le faire voir un chiffre de ma chance

injouable. J'ai un peu l'impression que vous augmentez la difficulté sous prétexte qu'il y a plein de « continue ». Je veux dire

Des sports impressionnants



par là qu'il doit exister un juste milieu où tout le monde est content. A part cette réserve, je dois dire que ce jeu est fabuleux, que ce soit par ses graphismes somptueux (l'Autre Monde est dantesque), sa bande sonnée à se faire exploser les tympans ou ses animations de qualité (zooms à s'en décoller les rétines) tout y est parfait. Donc, voilà un jeu que tout possesseur de Neo Geo se doit d'avoir. ■

Wonder « samouraï » Fra

90%

EN RESUME

SENGOKU

- Console : NEO GEO
- Genre : beat them up
- Graphisme : 92 %
- Animation : 85 %
- Son : 97 %
- Difficulté : 20 % avec « continue » 98 % sans
- Durée de vie : 84 %
- Player Fun : 80 %



GAME PLUS

plus d'action - plus d'émotions

JEU ELECTRONIQUE
A SYSTEMES
INTERCHANGEABLES.
Vendu avec la cassette
du jeu "LE MUR DE BRIQUES".



CASSETTES DE JEUX



- CONTRASTE
- REGLAGE DU VOLUME
- PRISE DE CASQUE
- PRISE DE L'ADAPTEUR ALTERNATIF

Fonctionne avec 4 piles LR6 AA 4.5 V (non fournies)

SUPER CONCOURS AVEC GAME PLUS

GAGNEZ 1 GAME PLUS, 1 JEU D'ÉCHECS ÉLECTRONIQUES,
5 PAIRES DE BOULES AMÉRIQUES, 24 CASSETTES DE JEUX GAME PLUS
ET 500 PIN'S.

POUR CELA, IL TE SUFFIT DE RETROUVER L'ADRESSE DE DELPLAY. RENDS-TOI VITE
DANS LE MAGASIN LE PLUS PROCHE DE CHEZ TOI, ET RECOPIE L'ADRESSE DE
DELPLAY INSCRITE SUR LE JEU GAME PLUS POUR RENVOYER TON BON DE
PARTICIPATION. CONSULTE LE 36 15 PLAYER ONE, RUBRIQUE "JEUX DELPLAY",
POUR RETROUVER L'ADRESSE DES MAGASINS QUI VENDENT GAME PLUS.

DATE LIMITE DE PARTICIPATION : LE 31 DECEMBRE 1991
LES VAINQUEURS SERONT TIRES AU SORT. CONCOURS SANS OBLIGATION D'ACHAT

Le règlement de ce concours sera adressé sur simple demande formulée par écrit et adressée à DELPLAY.

BON DE PARTICIPATION

Je souhaite participer au tirage au sort du concours GAME PLUS, organisé par DELPLAY PO15

NOM _____ PRÉNOM _____

ADRESSE _____

VILLE _____ CODE POSTAL _____

DATE DE NAISSANCE _____

RENVOYER CE BON DE PARTICIPATION À L'ADRESSE DE DELPLAY INSCRITE SUR LE JEU GAME PLUS

Ishido

The Way of Stones



**Des clones de Tétris, ça suffit !
Il en sort à la pelle tous les mois.
Ishido a le mérite
de faire sa petite révolution
en matière de jeux**



Un aspect du plateau après trois coups

Le principe fondamental d'Ishido est inspiré du célèbre jeu « le solitaire ». Mais au lieu d'ôter des belles, vous devez placer 72 pierres sur un plateau comprenant 96 cases. Jusqu'à, ça paraît simple, seulement, il y a des contraintes de couleurs et de symboles à respecter. Pour assembler ces pierres, il faut que celles déjà présentes sur le plateau aient au moins un

point commun, à savoir la même couleur ou le même symbole. En partant de ce principe, vous devez placer une pierre qui soit en harmonie avec quatre autres pièces adjacentes. Il faudra répéter cette opération huit fois au cours de la partie et totaliser un maximum de points.

HARMONIE POUR UN ORACLE

Il y a six couleurs pour les six symboles, et autant pour le fond. Ce qui nous fait donc une possibilité de trente pierres dif-



Première quadruple harmonie

férentes. A partir de six pierres déjà placées par l'ordinateur, vous devez tenter de placer les soixante-douze autres requises pour terminer une partie. Vous pouvez agencer vos pierres de façon à obtenir une harmonie simple avec une pièce adjacente, une double avec deux pièces, etc. Vous deviendrez un maître Ishido lorsque vous aurez réussi à obtenir huit fois une quadruple harmonie. Dans le cas d'une harmonie simple, la pierre que vous placez doit avoir soit le même symbole, soit la même couleur. Dans le deuxième cas, votre pierre doit être placée près d'une pièce de même symbole et d'une autre de même couleur et ainsi de suite.

ART MARTIAL CEREBRAL

Comme dans la pratique de tous les arts martiaux, la maîtrise de l'Ishido requiert beaucoup de patience. Ne vous attendez pas à réaliser ne serait-ce que deux quadruples harmonies au cours de vos premières parties. Grâce à un nombre incroyable d'options, vous pouvez varier les paramètres à votre gré. Pour débiter, choisissez des formes géométriques simples et utilisez l'option qui marque d'un point toutes les cases sur lesquelles vous pouvez placer votre prochaine pierre. Au fur et à mesure de vos progrès, augmentez le niveau de difficulté jusqu'à devenir un véritable maître Ishido.

Si une partie perdue vous semble plus intéressante que les autres, vous pouvez, si vous le désirez, le rejouer avec la même sélection de pierres

ILS ONT TOUT PREVU

Après quelques parties, je dois admettre que je n'ai pas trouvé beaucoup de défauts à Ishido. Partant d'un principe très simple, les concepteurs du jeu ont réalisé la promesse de le rendre des plus attrayants. Disons-le, ce jeu est excellent mais ne s'adresse qu'à une minorité d'accros des sports cérébraux ■

Wolffo

89%

EN RESUME

ISHIDO

- Console : LYNX
- Genre : jeu de réflexion
- Graphisme : 65 %
- Animation : 70 %
- Son : 57 %
- Difficulté : 88 %
- Durée de vie : 90 %
- Player Fun : 92 %





Après avoir longtemps souffert d'un grave déficit de shoot them up, la Megadrive rattrape son retard à grandes enjambées. Vas-y Titine !

Connaissez le programmeur masqué ? Ce personnage vicieux qui hante les locaux de Réovation ne sort furtivement que la nuit tombée. Il trouve un malin plaisir à rajouter systématiquement sur les côtés des shoot them up de cet éditeur de sombres bandes qui ont pour effet de rétrécir encore la surface destinée au jeu. Dernier de ses méfaits, Vapor Trail affiche sur le côté une bande noire. Mais arrêtez-le !

TERRORISONS LES TERRORISTES

C'est donc sur un écran nettement plus petit que d'habitude que se déroulent vos aventures qui coexistent, comme vous l'avez sûrement déjà deviné, à détruire tout ce qui remue.

Tiens, une surprise ? Ce sont, cette fois-ci, des terroristes qui menacent le monde, et non nos bons vieux aliens. Vous me direz que ça ne change pas grand-chose et vous n'aurez pas tout à fait tort. Pour le reste, on retrouve l'habituelle panoplie du parfait « tire-leur dessus » à scrolling vertical : décors oscillant entre le high tech et les ruines, armements supplémentaires à la pelle, escadrilles de vaisseaux ennemis et adversaires de fin de niveau, plus gros et plus coriaces que leurs petits copains. Petit élément straté-



Genre Sumner contre giga-boss



Chaque rotateur dispose d'armes différentes.

gique : au début du jeu, vous devrez choisir votre vaisseau parmi trois chasseurs aux caractéristiques différentes : à vous d'opter pour celui qui convient le mieux à votre style de jeu. Et pour un caractère plus efficace, vous pouvez toujours vous laisser tenter par le jeu à deux simultanément.

J'IRAI REVOIR MON THUNDER FORCE III

À l'heure du jugement, je confesse un manque d'enthousiasme certains face à ce soft. À l'image de sa réalisation, Vapor Trail est un jeu correct, soigné dans tous ses détails mais sans aucun génie. En clair, une production de série qui se contente de récupérer les routines utilisées dans les précédentes cartouches sans rien apporter de nouveau. OK, on y a joué avec plaisir à la rédaction mais il n'y a rien de bien transcendant. Si vous faites partie des incoodi-

tionnels du genre, laissez-vous séduire, vous vous amuserez bien. Mais si, comme moi, vous pensez que le prix des cartouches Mega D. incite à se montrer exigeant, allez plutôt faire un tour du côté de Thunder Force III, Gaijars ou du très attendu Wings of War qui ne devrait plus tarder sous vos yeux. Ils ont quand même une autre classe ■

Iggy bof

67%

EN RESUME

VAPOR TRAIL

- Console : MEGA D.
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 72 %
- Animation : 75 %
- Son : 74 %
- Difficulté : 73 %
- Durée de vie : 78 %
- Layer fun : 75 %





Entre Super Long Nose Goblin sur Core et Decap Attack sur Mega D., cette fin d'année est marquée par l'arrivée des anti-sex-symbols de la console. Pourquoi la nature est-elle si cruelle ?



La tête boomerang, ça lui



Pas son inséra

C'est pas les potes



Résumer le scénario de ce soft tient un peu de la mission impossible. Rien que pour toi, lecteur adonné, je vais quand même tenter la chose. C'est... euh. Disons que ça parle de... Enfin, l'histoire se passe dans... Non, non, je te promets que j'ai lu la notice, simplement, ce n'est pas simple. Bon allez, schématisons beaucoup et disons que vous incarnez un zombie, création du docteur Frank N. Einstein (un peu facile, le jeu de mots) qui doit aller recoller les morceaux d'un squelette. Pour accomplir sa mission, Chuck devra traverser six niveaux, représentant chacune une partie du corps à recomposer et ramener à chaque fois une pièce indispensable cachée dans le décor.

J'AI LA TÊTE DANS

LE C... AUJOURD'HUI

Chuck D., le zombie en question, possède une caractéristique amusante : il n'a pas de tête ! En fait si, il en a une mais elle est cachée dans son ventre et lui sert à donner des coups de boule à ses ennemis : une pression sur une touche et paf !, la tête sort de sa cachette et va frapper l'ennemi en face. Les adversaires qu'il affronte sont bien entendus aussi étranges que lui : zombies, fantômes et tout une foule de trucs étranges sorties du cerveau d'un savant fou. Outre ses coups de têtes, Chuck peut anéantir ses adversaires en leur sautant dessus ou en utilisant des fioles ramassées çà et là. Mais le clou reste la tête supplémentaire qu'il peut trouver au hasard de ses péripéties et qu'il utilise alors comme un boomerang. Hilarant !

TÊTE DE WINNER

Decap Attack fait partie des jeux qui n'ont l'air de rien mais

qui se révèlent très attachants à l'utilisation. Action supersonique, réalisation soignée (avec une mention spéciale pour les innombrables scrollings sur plusieurs plans et les déformations d'écrans impressionnantes), jouabilité impeccable, il est très difficile de résister à ce soft à l'humour ravageur. Surtout que pour l'originalité, cette cartouche ne craint personne : outre le scénario franchement zarbi, les programmes ont en effet eu la bonne idée d'incorporer des scènes jamais vues comme ces murs garnis de trampolines qu'on escalade en rebondissant. Pour une fois qu'on nous présente un bon jeu de plate-forme réussi, marrant et original, on ne va pas cracher dans la soupe, quand même. Chucky, te laisse pas abattre va, moi je t'aime. ■

Iggy, rit de se voir si beau en ce miroir

78%

EN RESUME

DECAP ATTACK

- Console : MEGA D
- Genre : jeu de plate-forme
- Graphisme : 82 %
- Animation : 85 %
- Son : 77 %
- Difficulté : 78 %
- Durée de vie : 84 %
- Layer fun : 80 %





Une bague à chaque doigt, voici venir Tino le maquereau. Ah non, pardon, c'est Jewel Master.

WELCOME TO THE JUNGLE

Jeune guerrier plein d'audace, vous avez été choisi par les dieux de Mythgard pour sauver le myriarque des attaques du redémon Jardine. Comme dans tout beat them up, il faudra évidemment écumer cinq niveaux

aux paysages variés (jungle, désert, nuages...) et exterminer des tonnes de créatures maléfiques. Jusqu'ici, rien de bien neuf et, effectivement,

Jewel Master ne serait qu'un jeu de combat de plus s'il ne disposait de deux atouts de poids. Son excellente réalisation, en premier lieu, apporte beaucoup au plaisir de jeu. Graphismes aussi beaux que variés, tant pour les ennemis que pour les décors, scrollings en parallèles irrécrochables, bruitages adaptés, il n'y a pas de problèmes : les programmeurs ont bien assuré.

BAGOUZE PARTY

Plus encore que sa réalisation, c'est le mode de tir adopté qui fait le grand intérêt de ce soft. En effet, vos pouvoirs vous sont ici apportés par des bagues magiques placées sur chacune de vos mains. D'une pression sur la touche A, vous activez la

créer des pouvoirs complémentaires (des tirs sur la main droite et un champ de force sur la gauche par exemple) et charger la disposition des joyaux en fonction du type de danger affronté. Ça n'a l'air de rien mais cette excellente idée apporte un énorme plus au jeu. Sans attendre le niveau des meilleurs



L'icône de sélection des pouvoirs magiques.

magie de la main droite alors que celle de la main gauche est actionnée par le bouton B. L'astuce vient du fait que les sorts disponibles varient en fonction des combinaisons de bagues que vous placez sur chaque main : ainsi, la même pierre donnera un

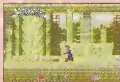
beat them up de la Mega D. Jewel Master est un programme très réussi qui, grâce à son mode de tir original et sa réalisation peaufinée éclatera bien les amateurs de bastos sur moniteur. **Igg**



Un vrai coin de paradis.

Un bon point pour commencer : à l'instar de QuackShot, Jewel Master arrive en France moins d'un mois après sa sortie japonaise.

Visiblement, Virgin commence désormais à importer les softs nippons en temps réel. Voilà, c'est dit : on râle suffisamment contre les choses qui ne vont pas pour ne pas signaler également ce qui va bien.



Mettre un titre dans votre meuble.

champ de force si elle est utilisée seule ou un tir en vague si elle est utilisée conjointement avec une bague bleue. Ne débutant qu'avec deux bagues, le héros se retrouvera vite en possession d'une impressionnante collection qu'il devra utiliser de manière adéquate. Sachant que vous ne pouvez réaliser que deux combinaisons en même temps (une pour chaque main), il faudra

73%

EN RESUME JEWEL MASTER

- Console : MEGA D
- Genre : jeu de combat
- Graphisme : 85 %
- Animation : 88 %
- Son : 82 %
- Difficulté : 83 %
- Durée de vie : 82 %
- Player Fun : 69 %



Les Portables
Hit Parade

Nintendo

Game Boy
+ Tétris 590F

Toujours des nouveautés

SEGA Officiel

Game Gear
+ 1 Jeu 990F

Déjà plus de 40 titres

ATARI

Lynx II 790F

News : Checkered Flag, Turbo Ink
A.P.B. Cabal, Ishido Jydo,
Yiking Child, Hard Driving, Telt
Pin Fighter, Golf, Hockey, Xperts

NEC Turbo GT
+ 1 Jeu
2490F

Hoes Concours, Trop Bien !
Compatible avec tous les jeux de la Core

En Décembre 1 Pin's
Tortues Ninja
Pour tout achat de 300F



LYON 3e

7 COULES GAMBETTA
Miroir Galois
Tel: 78.60.33.60

NANTES

21 Place VIARME
Tel: 40.35.42.42

*** Nouveau ***
NICE
4 Rue LEFANTE
Tel: 93.92.62.20
CHARTRES
10 Rue NOD BALAY
Tel: 37.30.33.26

SEGA

The News
Mega Drive

Street of Rage
Wolf in Battle Field 2
Devil Crash
The Immortal
Roboco, El Viento
Double Dragon 2
Speed Ball 2
Shadow of the Bear
Toe Jan and Earl
Mems, Y'S
Donald Duck Quack shot

PROMO
SONIC 345F

Méga Drive

Française Officiel
949F

Méga Drive

+ **SONIC 1290F**

Jeux en Promo sur Méga Drive

Eswat 195F, Moonwalker 245F, Shinobi 345F
James Pond 355F, Dick Tracy 375F, Truxton 255F
Shadow Dancer 245F, Tournament Golf 255F
Twin Hawk 255F, Last Battle 255F, Sonic 345F

Les Méga Compils

Moonwalker + Eswat=385F, Truxton + Eswat=385F
Dick Tracy + Eswat=495F, Twin Hawk + Truxton=495F
James Pond + Moonwalker = 495F
Shadow Dancer + Eswat + Moonwalker = 499F

NEC

Sequene news
Revendeur Agréé

Core Grafx
+ 1 jeu
990F
Super Grafx
+ 1 jeu
1300F
News
SG - Strider
SG - Galaxy Force 2

PUISSANCE 5

1 Core Grafx

+ 2 Manettes + 1 jeu
+ 1 adaptateur 5 joysticks

1290F

Le meilleur rapport qualité prix

NEC Super
News

Le Hit Parade

Super Gohlin
Dragon Saber (Dragon Spirit 2)
Power Gate
Adventure Mommy Head
Neonopia 2
Magical Chan
CD Prince of Persia
Raider Test
Time Cruise 2 (David Cook II)
Mesopotamia

Hit the Ice
PC Kid 2
Power Eleven
Dead Moon
Final Match Tennis
F1 Circus 91
Final Soldier
Populous
SG 1941
Skweek
Parasol Star
Plus de 40 Titres Dapo

Nintendo

N.E.S Nouveauté

SUPER MARIO III 430F
Battle of Olympus 390F
Captain Shylawk 590F
Solstice 590F
Chevaliers du Zodiac 390F
Turbo Racing 390F
Boulder Dash 330F
Isolated Warrior 390F
Dragon's Lair 390F
Top Gun 2 Mission 430F
Duck Tales 390F
Mega Man 2 430F

Game Boy

Bugs Bunny 195F
Radar Mission 195F
Side Pocket 195F
Dyna Blaster 195F
Samurai Adventure 195F
Boulder Dash 195F
F1 Race 280F
Robocop 215F

SNK

La Néo -Géo +
Magical Lord 3490F

News
SENGOKU
Burning Fight
Cross Sword
8 Men

2020 Super Star Baseball
Kings of the Monsters
Ghost Pilot
Alpha Mission II
25 Titres Dispos

Pour commander

Tu téléphones
au magasin le plus
proche
livraison Colissimo 48H
PRIX ,CHOIX
DISPONIBILITE
on t'explique tout !



Les précédentes productions Alpha ayant été des succès, vous comprenez donc pourquoi j'attendais celle-ci avec impatience.

DE QUOI EN ATTRAPPER LA NAUSIZZ

Lorsque l'en construit une ville sur la route qui mène au pays du démon, il ne faut pas s'étonner qu'il lui arrive des bricoles. En effet, Nausizz fut très heureux lorsqu'il vit votre cité se



construire. Il faut dire que Nausizz est un démon et que comme tout démon qui se respecte il est avide de pouvoir. Donc vous êtes le héros qui doit partir à lasser Nausizz.

ET VOILA LA GLASNOST

La première chose qui surprend dans le jeu est le système employé. En effet, votre héros est vu en transparence et vous voyez vos ennemis face à vous (comme dans Super Spy). Votre épée au poing, vous détruisez tout ce qui se présente à vous. Votre bouclier sert à vous protéger soit en haut (pousser la manette vers le haut) soit au

Alpha, c'est la marque référence de la Neo Geo. Après Magicien Lord, Alpha Mission 2 et Blues Journey, voici Crossed Swords.

milieu (manette vers le bas). Cette parade est importante car



c'est sa bonne utilisation qui vous fait progresser. D'autre part, le bouton B actionne votre magie et les deux boutons en même temps le pouvoir de votre épée. Si je vous dis que sa réalisation est digne de la Neo Geo vous comprendrez que vous êtes en présence d'un très bon jeu ■

Wonder Fra part en croissade

- 1 - Mait'P a tout de me Mts, lol !
- 2 - Et quel feire un superbe papillon.

81%

EN RESUME

CROSSED SWORDS

- Console : NEO GEO
- Genre : combat
- Graphisme : 97 %
- Animation : 82 %
- Son : 93 %
- Difficulté : 99 %
- Durée de vie : 85 %
- Player Fun : 88 %



La Neo Geo est réputée pour la qualité de ses simulations sportives. Aujourd'hui une simulation de boxe, demain...

Il me semblait que c'était une simulation sportive. Et me voilà devant un beat'em up. L'explication est simple : la guerre des « boss » est déclarée et il faut vite former un jeune boxeur sur le tas. Joe Yabuki est choisi et, bien sûr, c'est VOUS.

BOXE'EM UP

En fait, Joe a décidé de frotter la pâte aux sbires de Danpey Tange, un « boss » local ; accru que s'il les rossait tous, il serait pris. C'est parti pour un bon beat'em up des familles. Ensuite la boxe commence, avec un bouton de frappe et un bouton de défense, les possibilités de coups ne sont pas nombreuses. Il y a quand même un super coup en appuyant sur les deux boutons à la fois. Si vous gagnez, vous pourrez aller affronter une bande rivale dans une autre phase beat'em up. Ensuite, vous avez deviné, c'est toujours la même chose. Phase baston dans un club puis phase boxe

sur un ring. On peut pas faire plus monotone. Faut le faire pour un jeu de ce type.



Chacun son tour d'entraîner

ADRIENNE...

Côté technique c'est pas mal, les graphismes sont beaux et l'intro sympa. L'animation est un tantinet trop lourde, ce qui dégage une impression de lenteur lors des combats. Autre ratage, Joe ne récupère pas son énergie après un combat. Hé ! m'sieur, depuis quand les boxeurs font leurs combats sans jamais prendre de repos ? Quand on dit simulation, on se doit d'être réaliste, non ?

Wonder « Rocky » Fra



Je me prépare un ping

58%

EN RESUME

LEGEND OF SUCCESS JOE

- Console : NEO GEO
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 88 %
- Animation : 68 %
- Son : 82 %
- Difficulté : 89 %
- Durée de vie : 84 %
- Player Fun : 45 %





Un peu de Bubble Bobble par-ci, un peu de Lode Runner par-là, rajoutons une pincée de Snake Rattle and Roll ; laissez mijoter trois quarts d'heure, ça vous donne Flicky.

Flicky est un jeu de plateforme tout ce qu'il y a de plus classique. Les fautes sont lâchés. Il y a huit poussins à sauver de leurs griffes. Pour cela l'intrepide oiseau bleu doit les réunir afin de les conduire jusqu'à la porte menant au tableau suivant.



Changez pour Le Chat machine, spécial couleur

Rêvant de croquer ces petites créatures sans défense, les chats-tigres feront tout leur possible pour contrecarrer vos plans. Fort heureusement, les matous peuvent être neutralisés lorsque Flicky leur lance un des nombreux objets disséminés dans chaque tableau.

LES AVENTURES DE TITI ET ROMINET

Daos les deux premiers tableaux, il n'y a que six poussins à secourir au lieu de huit à partir du troisième. Le déroulement du jeu est entrecoupé de ronds de bonus tous les quatre



Le chat s'accroche aux railroads.

niveaux. Armé d'un filet, Flicky doit rattraper les vingt poussins que projettent les chats pour bénéficier du bonus de points. Le décor change également tous les quatre tableaux sans pour autant rehausser l'intérêt du jeu. De temps à autre, en tirant

sur un chat, il arrive que celui-ci se transforme en gemme dont les points varient aléatoirement. Au neuvième tableau, la seule innovation du jeu est l'apparition d'un nouvel adversaire : un lézard dont les déplacements sont imprévisibles.

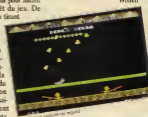
Flicky ne vole pas, mais peut planer sur une courte distance. Un petit conseil d'amis, commencer chaque niveau en partant du haut.

GRANDE DECEPTION

Par sa simplicité, Flicky aurait pu être le jeu idéal pour les plus jeunes. Mais faute de changement, la monotonie s'installe rapidement. Difficile de trouver de bons côtés à ce jeu. Le graphisme et le choix des couleurs sont fort décevants pour une console 16 bits. La Mega D. nous avait habitués à beaucoup mieux. Même topo au niveau sonore, il faut jouer sans le volume. La musique est rythmée de bruits faisant plus songer à des

grincements de portes qu'à des piaillements de poussins. Seule la fluidité de l'animation et du scrolling mérite un bon point, mais il ne s'agit que l'honneur.

Wolfen

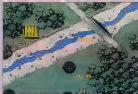


55%

EN RESUME FLICKY

- Console : MEGA D.
- Genre : jeu de plateforme
- Graphisme : 49 %
- Animation : 73 %
- Son : 42 %
- Difficulté : 67 %
- Durée de vie : 65 %
- Player Fun : 74 %





Les chars sont fés et proches de l'arcade



Détails graphi- et vachés et les personnages du décor à l'arrière



L'un des monstres de fin

taires, mais surtout des Powers qui augmentent progressivement la puissance de vos armes. Les rouges donnent et augmentent le tir des balles d'énergie et les bleus font la même chose pour le laser. Bien que Wonder préfère la puissance du laser, moi je conseille plutôt les boules d'énergie qui balaisent le terrain. Et ce n'est pas de trop pour compléter les 8 levels et demi.

C'EST PAS DU TRADTVARIUS !

Raiden Trad est l'archétype du jeu moyen sur Megadrive. C'est bien réalisé, avec un scrolling propre, bien qu'un peu lent, bourré de détails (des vaches, des petits soldats, etc. s'animent juste pour le plaisir des yeux) et les graphismes respectent relativement bien l'arcade. Y a des bons gros monstres de fin, certains passages sont couverts de balles ennemies sans qu'il y ait de ralentissements. Bref, pas grand-chose à dire, si ce n'est que l'on s'amuse un peu car le jeu n'est pas assez varié et prenant. Il manque juste le petit dédicé pour en faire un bon jeu. ■

Crevette, meurt mais ne se raïdoe pas !

Et un shoot'em up sur Megadrive, un !

Sous le nom de Raiden Trad, se cache Raiden Desetsu, une borne d'arcade peu connue et pourtant diffusée dans la plupart des salles d'arcade françaises. Ce jeu marque, aussi, une nouvelle ère pour le marché français, car c'est la première fois qu'un jeu Sega ne sera pas distribué par Sega France (ex-Virgin Loisirs) mais directement par l'éditeur. En l'occurrence, il s'agit de Renovation, filiale américaine de Teletnet, une société japonaise. Le résultat ne se fait pas attendre, dès jeux comme Raiden Trad, Vals et autre YS III, sortent tout juste un mois après le Japon. Dans le futur, le distributeur français de Renovation, nous

promet même une sortie simultanée... Mais trêve de bavardage, passons à l'action !

SHOOT-MOI ÇA !

Raiden est un shoot'em up des plus classiques. Comme d'habitude, la planète Terre est attaquée par des aliens vovous du fin fond de l'univers. En analysant les débris des quelques vaisseaux ennemis que la résistance a réussi à détruire, les scientifiques vous ont conçu un super-chasseur. So clair, vous allez perdre les commandes et tirer



Le 10ème niveau

sur tout ce qui bouge à l'écran. Raaaaah ! C'est où la guerre ?

YOP, YOP, YOP !

Contrairement à l'arcade, tout le côté droit de l'écran est occupé par un menu (et je peux vous dire que ça énerve énormément notre camarade Wonder, qui est très à cheval sur les conversions d'arcade !). C'est dans ce menu que l'on trouve les scores, les vies restantes et votre stock de bombes. Mais c'est vrai que l'on comprend mal pourquoi les programmeurs se sont acharnés à nous mettre cette maudite bande qui enlève un quart de l'écran ! En tout cas, profitons-en pour parler des options. Des plus classiques, on trouve des vies grâtes et des bombes supplémen-

60%

EN RESUME

RAIDEN TRAD

- Console : MEGA D
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 79 %
- Animation : 80 %
- Son : 68 %
- Difficulté : 75 %
- Durée de vie : 49 %
- Player Fun : 59 %



EN EXCLUSIVITE

TERMINATOR 2

JUDGMENT DAY



STOP!

REF.	PRIX	OTE	TOTAL
TEE-SHIRT			
A	125 F		
B	125 F		
C	125 F		
D	125 F		
ST SHIRT			
A	170 F		
B	170 F		
C	170 F		
D	170 F		
CASQUETTE			
D	55 F		
SAC A DOS			
C	99 F		
D	99 F		
- FRAIS D'ENVOI			25 F
TOTAL			

COMMANDEZ DES AUJOUR'HUI

Offre spéciale n° 1

Le Tee-Shirt, le Sweat-Shirt,
le Casquette
+ 1 prix surprise
299 F (+ 25 F de port)

Offre spéciale n° 2

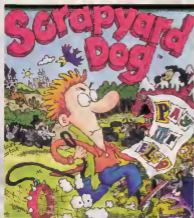
Le Tee-Shirt, le Sweat-Shirt,
le Sac à dos
+ 1 prix surprise
319 F (+ 25 F de port)

NOM
 PRENOM
 ADRESSE
 VILLE CODE POSTAL

CHEQUE
 CCP
 MANDAT LETTRE

SIGNATURE
Pour les commandes
 par chèque

Envoyez votre règlement à l'ordre de Sun 7 Diffusion à l'adresse suivante:
 SUN 7 DIFFUSION 101, av. du Gal Leduc - 75014 PARIS



Non vraiment, je vous jure, j'en ai vu des gens infâmes et sans scrupules. Mais kidnapper un chien et jeter un sandwich au fromage par terre, ça dépasse les bornes !

On comprend la colère de Louie, qui, affamé, part à la recherche de Scrap, son fidèle compagnon. Big Blasted, le gangster kidnappeur, espère obtenir par ce rapt le titre de propriété d'une décharge de ferraille dont Louie est le patron. Si Louie ne saurait pas son toutou, celui-ci finira en pâtée pour chien. Armé d'un stock illimité de boîtes de conserve, Louie entame ses recherches. Quinze niveaux l'attendent avant qu'il s'affronte Big Blasted, s'il y arrive. Pour passer ces niveaux, vous disposez de cinq scrapyards. Dès que l'un est touché, il meurt, et la partie reprend là où il est tombé.

Quand tous les personnages sont out, le jeu reprend au début. C'est très éternant, mais cela permet de découvrir de nouveaux objets. Alors, prospectez un maximum. Louie ramasse, sur sa route, des sacs de dollars qui lui permettent d'acheter différentes armes et



objets dans des boutiques bien cachées. Certaines choses sont aussi dissimulées dans des barils, caisses, poubelles et arbres. Pour les obtenir, Louie doit se tenir debout et vous devez appuyer sur le paddle vers le bas.

DONNEZ MOI PLUS DE SOUS

Vous pouvez trouver un bouclier qui protège d'un coup meurtrier, diverses armes et une horloge qui rajoute du temps et une inviolabilité fugace. Mais il faut vous creuser la tête pour les cachettes. Quatre chambres secrètes offrent des bonus. Dans la chambre des paris, on vous montre une boîte de conserve parmi d'autres, puis on les mélange... Vous devez indiquer celle qu'on vous avait montrée. Quand vous y arrivez, Louie devient tout petit et peut entrer dans un arbre chercher son cadeau. Bilan de l'affaire, un Louie sup. Le jeu se coese dans la chambre musicale, mais l'argent est de taille car vous pouvez gagner l'armure. Louie est sur le clavier d'un orgue. En sautant sur la touche P, un petit air se fait entendre. Vous devez reproduire du premier coup l'air entendu sur le clavier.



MIGNON ET SANS PRETENTION

Scrapyard Dog est un petit jeu de plate-forme sans prétention, mais pas mal réalisé. On s'amuse surtout dans les chambres secrètes, car, dehors, le parcours est simple et sans grandes variations. A chaque fin de niveau, vous pouvez obtenir un bonus en attrapant le message affiché en haut d'un arbre. Ça rappelle un peu Mario, mais de loin. ■

Blanche-Neige

1 - Plus faciles les graphismes /
2 - One du nombre(s) entre accolés

65%

EN RESUME

SCRAPYARD DOG

- Console : LYNX
- Genre : jeu de plate-forme
- Graphisme : 60 %
- Animation : 60 %
- Son : 60 %
- Difficulté : 65 %
- Durée de vie : 65 %
- Player Fun : 70 %



CONCOURS

Pour avoir plus de chances de gagner, participez au concours sur 3615 Player One.

Player ONE et **SODIPENG**
PRESENTENT LE GRAND CONCOURS
TIME CRUISE II

JOUEZ ET GAGNEZ 1 SUPER GRAFX ET 1 JEU



LES LOTS

1^{er} PRIX :
1 SUPER GRAFX
ET 1 JEU

5^{es} AU 10^{es} PRIX :
1 sac Sodipeng et
1 pin's PC Engine

LES QUESTIONS

● TIME CRUISE II
EST...

- A - un jeu d'arcade
- B - un flipper
- C - un jeu d'aventure

● TIME CRUISE II
POSSEDE UN NIVEAU
QUI SE SITUE...

- A - dans l'océan
- B - sur la lune
- C - dans une grutte

● DE QUIL JEU DÉJÀ
EXISTANT SE RAPPROCHE
LE PLUS TIME CRUISE II ?

- A - FC Kid 2
- B - Final Match Tennis
- C - Devil Crash

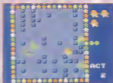
Adressez vos réponses sur 3615 Player One
ou sur carte postale uniquement à :
MSE PLAYER ONE, CONCOURS SUPER GRAFX,
31, rue Ernest-Renan, 92130 Issy-les-Moulineaux.

DATE LIMITE DE PARTICIPATION LE 31 DECEMBRE 1991
Les vainqueurs seront tirés au sort parmi les bonnes réponses

CONCOURS

10

Pengo™



magner, en effet les sno-bees bouffent les blocs de l'écran à vitesse V. Et quand il n'y a plus de blocs, pengo n'a plus d'armes et la lutte devient difficile.

TROIS ATTAQUES AU CHOIX

Il existe trois manières différentes de dégommer les sno-bees. La première est de pousser un bloc de glace ou de diamant sur eux pour les écraser. Vous pouvez aussi casser leurs œufs. Ce sont les blocs qui clignotent avant d'éclorer. Autre recours, faites trembler les murs et chopez les sno-bees quand ils s'arrêtent. Evidemment, si vous arrivez à en tuer plusieurs d'un seul coup, vous gagnez plus de points. L'écran indique votre score, le meilleur score effectué, vos pengos restants, le nombre d'œufs à détruire et le niveau où vous êtes. Au fur et à mesure que vous avancez dans le jeu, les sno-bees sont plus nombreux et la tactique à adopter plus délicate. Coriaces les E.T. des glaces. Des bonus peuvent être obtenus en alignant trois blocs de diamant le long du mur ou encore mieux au milieu de la pièce. C'est plus dur, donc ça rapporte plus. Par ailleurs, vous marquez des extra points si vous vous débarrassez de tous les sno-bees en moins d'une minute. Le principe du jeu est connu et demeure sympa dans la version Game

Gear. Mais la maniabilité n'est vraiment pas évidente, surtout que le but du jeu est d'être le plus rapide possible. A force, c'est un peu lassant, mais, en bonne joueuse, j'offre une pomme au premier qui achèvera les 64 actes. ■

Blanche-Neige

1. Des ennemis qui tombent à terre de Pengo.
2. Au fur et à mesure, vos ennemis détruisent les blocs de glace.
3. Pour gagner, il faut être le plus rapide.



Le revolià. Le classique, le célèbre, le mythologique, l'illustre Pengo. La Game Gear a cet honneur. Mais forcément, le résultat n'est pas le même que sur borne d'arcade.

Les pengos sont en voie d'extinction, comme les phoques. Vous n'êtes pas B.B. mais le sujet vous émeut, alors à l'attaque. Les ennemis sont les sno-bees, des extra-terrestres qui ont envahi l'arctique, le continent de neige et de glace des pengos. Il vous faut les éliminer dans des dédales de blocs de glace. Pour accomplir cette mission, vous disposez de cinq pengos, ce qui fait léger pour passer 65 niveaux... Lorsque votre score atteint 30 000 points, vous gagnez un pengo sup. Je les trouve un peu short à ce sujet chez Sega, car ça fait peu de pengos pour arriver à la fin du jeu. Ne pensez pas au

« continue », il n'y en a pas. C'est réglé. Si encore votre pengo se déplaçait facilement entre les blocs de glace... Mais le manier correctement dans de si petits espaces est loin d'être évident, surtout qu'il faut se



65%

EN RESUME

PENGO

- Console : GAME GEAR
- Genre : arcade
- Graphisme : 60 %
- Animation : 55 %
- Son : 60 %
- Difficulté : 70 %
- Durée de vie : 65 %
- Player Fun : 60 %





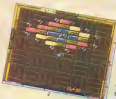
WOODY POP

Il est sympa Woody. Tout petit, carré, deux grands yeux vifs... Il se déplace vite et renvoie la balle dès qu'il le peut. Son but dans la vie : casser des briques.

Woody a l'ambition de sauver le Manoir enchanté, la seule manufacture de jouets magiques existant au monde. Une machine folle a bloqué l'accès de toutes les pièces du Manoir, et notre héros de bois doit démolir les barrières. Pour cela, il se sert d'une balle qui rebondit et ricoche contre les murs. Le problème est qu'au moindre écart la balle tombe dans une fosse noire. Par ailleurs, une fois touchées, certaines briques libèrent de mauvais jouets qui peuvent éliminer



Woody. Selon votre aisance dans ce genre de jeu, il existe trois niveaux de difficulté. Au niveau débutant, la vitesse à laquelle la balle se déplace augmente lentement. À 20 000 points, vous gagnez une balle



devenue une vraie partie de plaisir. Mais ce n'est pas tout : la balle peut aussi devenir plus grosse ou se coller à Woody. Parmi les objets les moins sympas, la tête de mort qui élargit la fosse.

supplémentaire, puis même cadeau tous les 40 000 points. Niveau moyen, c'est plus speed, et les balles sup. se font plus rares. Si vous êtes « expert », la balle devient un véritable feu follet, et vous n'obtiendrez qu'une seule balle en plus malgré tous vos efforts.



LE MENAGE EST FAIT

Quand une pièce est nettoyée, Woody peut aller dans trois directions différentes pour prospecter un nouvel endroit. Ce principe permet beaucoup de variations avec les cinquante niveaux d'action du jeu. Ceux qui aiment les casse-briques se régaleront malgré la monotonie des pièces. Par bonheur pour les moins doués, l'option « continue » est illimitée, mais des heures de casse-briques cassent aussi la tête. ■

Blanche-Neige

Y'A DES BLOCS QUI ME BLOQUENT

Woody ne casse pas sans problèmes. Si la plupart des briques sont fragiles, d'autres se révèlent beaucoup plus machiavéliques. Les blocs de bois, par exemple, qu'il faut toucher plusieurs fois pour en venir à bout ou ceux qui libèrent des poissons et des soldats, voire des petits trains. Heureusement, les blocs de cristal, eux, vous donnent des objets. Tous ne sont pas utiles, mais certains facilitent le jeu, comme la balle de feu qui brûle plusieurs blocs en un seul coup. Un des objets peut aussi alourdir la balle qui se déplace alors plus lentement. Quant à la super potion jaune, elle agrandit Woody, et renvoyer la balle

- 1 - Au début, tout paraît simple.
- 2 - Mais les briques en bois compliquent tout.
- 3 - Le premier qui dit « Attention » a gagné.

70%

EN RESUME

WOODY POP

- Console : GAME GEAR
- Genre : casse-briques
- Graphisme : 75 %
- Animation : 75 %
- Son : 60 %
- Difficulté : 70 %
- Durée de vie : 70 %
- Player Fun : 65 %



RELIE TOUTE TA COLLEC' DE PLAYER ONE !



**La Reliure Player One
80 F + 20 F de frais d'envoi**

**Il te manque
un numéro
de Player One ?
Commande-le
dès aujourd'hui !**

Je désire recevoir reliure(s) Player One
au prix de 80 F TTC
+ 20 F de frais d'envoi par reliure
et je joins un chèque de _____ F
à l'ordre de MSE

NOM :
PRENOM :
ADRESSE :

CODE POSTAL :
VILLE :
Signature (des parents pour les mineurs)

Je désire _____ ancien(s) numéro(s) de Player One
au prix indiqué ci dessous auquel j'ajoute 7 F de frais d'envoi
par numéro et je joins un chèque de _____ F à l'ordre de MSE

<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6	15 F	
<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8	<input type="checkbox"/> 9	<input type="checkbox"/> 10		17 F	
<input type="checkbox"/> 11	<input type="checkbox"/> 12 (n°3 épuisé)				25 F	
Frais d'envoi					x 7 F	F
TOTAL						F

NOM :
PRENOM :
ADRESSE :

CODE POSTAL :
VILLE :
Signature (des parents pour les mineurs)

ABONNE-TOI

TOUT DE SUITE A PLAYER ONE
ET TU GAGNERAS UN NUMERO GRATUIT
ET UN PIN'S



OFFRE SPECIALE D'ABONNEMENT

1 AN : 11 NUMEROS

250 F AU LIEU DE 275 F

ET UN SUPER CADEAU !

qui vous parviendra par envoi séparé

Vous pouvez aussi commander les anciens numéros de **PLAYER ONE**

Du n°1 au n°6

envoyez 15 F + 7 F de frais de port = 22 F par numéro

à l'ordre de Média Système Edition

A partir du n°10

envoyez 25 F + 7 F de frais de port = 32 F à l'adresse suivante

MSE, Player One, 31, rue Ernest Renan 92130 Issy-les-Moulineaux

Numéros de 10 : 25 F + 7 F de port



Pour pouvoir bénéficier de cette offre spéciale d'abonnement, renvoyez le bon de commande accompagné de votre chèque de à l'adresse suivante :
Média Système Edition
Service Abonnements
31, rue Ernest Renan
92130 ISSY-LES-
MOULINEAUX

PLAYER ONE, OUI !

Je veux bénéficier de l'offre spéciale d'abonnement et recevoir mon cadeau !
J'ai décidé de m'abonner 1 an (11 numéros) au magazine **PLAYER ONE**.
Je joins un chèque de 250 F à l'ordre de Média Système Edition.

Pour recevoir le prochain numéro, abonnez-vous avant le 20 du mois.

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

Ville : _____

Code postal _____ (signature obligatoire)

Quelle est la marque de votre console ? : _____

Quel est votre date de naissance ? : _____

SUPER MARIO BROS. 3™

PREMIERS PAS DANS LE PLUS GÉANT DES JEUX...

Passé le choc de la sortie du « ball-ooter » Super Mario 3, Player one vous livre en vrac les secrets principaux du monde 1. Il s'agit en particulier de deux salles secrètes et de trois chemins cachés dans le ciel. Attention !

Il n'est pas question de faire ici une revue exhaustive et détaillée de toutes les astuces de ce monde (retrouvez plutôt les plans complets du monde 1 dans Nintendo Player). Il s'agit d'une petite aide pour les débutants et les

novices qui découvriront notre plombier préféré pour la première fois. Pour les autres, les pros de Mario, cela peut, déjà, vous donner une idée du style de gâteries que réserve cette nouvelle aventure... A vos paddle, prêts ?

LEVEL 1-1 :



La première petite astuce de ce level est assez simple à trouver. Il suffit de s'équiper de la Raycoon Suit (Mario raton-laveur) et de prendre son élan sur la partie plane qui suit les pre-

mières obstacles (lorsque l'on arrive pour la première fois, deux petits champignons et un champignon volant avancent vers la gauche, il faut leur sauter dessus avant). Dès que vous

voyez des pièces en suspension monter vers le ciel, prenez votre envol et vous découvrirez une plateforme de sauges comprenant un 1Up et quelques pièces. Redescendez en planant (bou-

ton « B »). La deuxième astuce de ce level 1-1 est un peu plus vicieuse à trouver, mais totalement logique si l'on est un habitué de Mario. Juste avant d'arriver à la fin du level, vous trouvez un tuyau vertical, coupé en deux pour laisser le passage dégagé. Comme dans le cas précédent, il faut absolument le Raccoon Suit, sinon c'est impossible. Il faut partir du côté de la partie sombre, marquant la fin du level, pour

prendre son élan et décoller au pied du tuyau. Si vous montez assez haut, vous tomberez sur l'ouverture de ce tuyau. Il suffit de rentrer dedans pour découvrir une salle secrète, offrant une vingtaine de pièces (vous pouvez le faire autant de fois que vous le voulez, si vous finissez le level assez rapidement, vous pouvez faire plusieurs allers-retours et gagner au moins une vie en atteignant les 100 pièces). Voilà, c'était les deux trucs importants du level 1-1.



LEVEL 1-2:

Voici la première action qui utilise les « switchs ». Lorsque vous arrivez près du bout du tuyau en suspension dans le ciel, placez-vous à côté des deux petits blocs de pierres situés en dessous et opérez comme suit, selon l'état de votre Mario. Si vous avez le Raccoon Suit, pas de problèmes, un petit coup de queue (en tournant, bouton « B ») dans le premier block, et

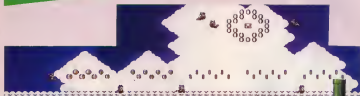
le switch apparaît. Il suffit de sauter sur le switch pour que les pièces en suspension dans l'air se transforment en briques.

On s'en sert comme d'une plateforme, et l'on arrive sur le dessus du bout de tuyau. Si l'on rentre dedans, on atterrit dans une salle spéciale contenant des pièces. Pour ceux qui arrivent là sans Raccoon Suit : si vous

êtes Mario tout court, il suffit juste de donner un coup d'en dessous du premier block pour que le switch apparaisse. Si vous êtes en Super Mario, cela devient plus difficile, il faut prendre son élan, se baisser au dernier moment (glisser sous le premier block avec l'inertie), et donner un coup de tête au premier block. C'est aussi simple que cela !



LEVEL 1-3:

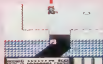
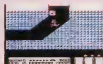
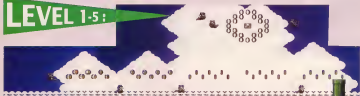


Cette astuce permet de découvrir une nouvelle zone de usages. Après la première tortue lance-boomerang, on se trouve face à une petite construction de blocs. Il faut monter sur cet assemblage de blocs. Prendre la carapace d'une tortue, et la lancer à l'intérieur de ce montage de pierres. Elle va

dégager les blocs du centre. A partir de là, descendre dans l'espace ainsi créé au centre de la construction. Un petit saut dans le vide (voir les photos), et une brique rose apparaîtra. Sautez dessus, et vous vous retrouvez sur une mégaplate-forme de usages. On peut accéder à une image identique dans

le monde 1-5, en découvrant la note de musique rose, tout en haut du tableau. Placez-vous dans la pente, sous le bord gauche de cette sortie de tunnel et sautez dans le vide. Le bloc rose apparaîtra !

LEVEL 1-5:



LAWARP ZONE

Il existe dans Mario 3 une seule et unique Warp Zone, mais elle donne accès à tous les mondes du jeu. Il faut posséder l'une des trois flûtes cachées si on l'utilise dans le monde 1, ou les trois complètes, si vous voulez y accéder par un autre monde. Autant vous le dire tout de suite, elle sort extrêmement bien cachées. Pour ne pas vous gâcher le plaisir de découvrir Mario level par level, nous ne vous révélerons pas encore leur emplacement. Profitez bien de ce jeu mégagigantesque encore quelque temps, puis nous les publierons. ■

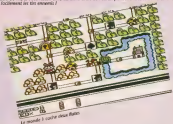
Crevette le super-marionettiste.



Une petite distance pour le château de feu, le vous rendra sale au bord droit de l'écran pendant tout le déroulement du niveau, vous évitez plus facilement les ennemis !

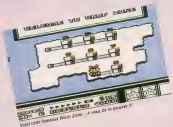


Après un petit jeu de pizza-pizza, vous trouvez l'une des trois flûtes.



Le monde 1 contre deux flûtes.

Les aides
de jeux,
les meilleures
astuces
sur 3615
Player One



Voilà c'est bon pour Warp Zone. A vous de le trouver !!

ULTIMA IV

MASTER
SYSTEM

Depuis le temps que je vous en parlais, l'Événement est enfin là.

Toute fraîchement imprimée, la première partie
de la solution intégrale d'Ultima IV, l'aventure suprême,
se trouve entre vos mains.

Le quatrième volet de la célèbre série Ultima est un jeu de rôle-aventure. La plupart du temps, l'emploi du terme rôle est inadéquat à la situation, mais cette fois il s'agit bel et bien d'un jeu dans lequel l'aspect rôle sera fortement mis en avant. Dans les épisodes précédents, il a fallu, par trois fois, mettre un terme aux exactions de maléfaisants sorciers et de démons mystérieux aux pouvoirs terrifiants. Cette fois-ci, la quête de l'Avatar vous mènera sur les voies de l'illumination dans huit vertus. Votre initiation achevée, vous serez amené à la deuxième partie de l'aventure, qui est une quête à part entière. Il vous faudra lire le Codex de la Sagesse Ultima pour devenir une sorte de messie et guider le peuple vers l'avènement de l'Âge de Lumière. Mais ça, c'est une autre histoire, nous le verrons en abordant le mois prochain l'exploration des denrées et la recherche des pierres.

AVERTISSEMENT PRELIMINAIRE

Si vous ne connaissez pas le jeu, mais que vous décidez de vous le procurer, il est absolument INDISPENSABLE de bien lire la notice, le manuel traitant des arts magiques ainsi que celui relatant l'histoire de Britannia.

LE CHOIX DU PERSONNAGE

Le jeu se déroule dans un monde

médiéval fantastique dans lequel vous pouvez incarner un valeureux guerrier, un puissant magicien voire même un humble berger. La rencontre avec une bohémienne vous révélera votre

rapporte à une ville. A chaque passage de niveau, il devient possible d'être rejoint par un nouvel aventurier, jusqu'à un groupe d'un maximum de huit personnages.



TRAITE DE SURVIE

Vous commencez l'aventure dans la ville correspondant à la vertu qui y est enseignée, et qui représente la qualité principale de votre personnage. En sortant de la ville, vous devez partir à la découverte du monde que vous habitez. Quelques hordes de créatures maléfiques subsistent encore de nos jours et il vous faudra défendre votre peau lorsque vous les rencontrerez. Après les avoir tués et dépouillés de leur trésor, dressés un campement pour panser vos plaies et blessures. Dirigez-vous à l'aide du plan vers le château de Lord British : Britannia, une entrevue avec le suzerain vous signifiera un peu dans votre quête. Si vous êtes tué au combat, les dieux vous ressusciteront et toutes vos possessions monétaires seront réduites à 200 PO, mais vous repartirez de la salle du trône de Lord British (ça peut aider en débat de partie).

COMMENT DEVENIR VERTUEUX

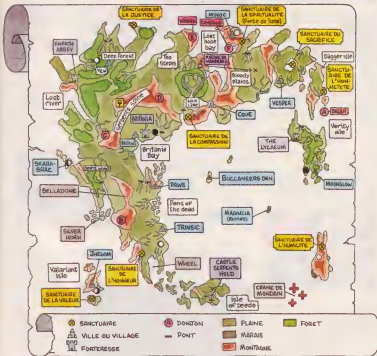
Comme nous l'avons déjà vu, dans certaines villes sont enseignées diffé-

destin grandiose. Par une lecture des cartes, elle établira votre profil qui déterminera la profession que vous exercerez. Premier conseil, tâchez de répondre aux questions qui vous seront posées de façon à mettre en valeur votre compassion ainsi que votre sens de l'honneur. Ces deux vertus correspondent respectivement aux professions de barde et de paladin. J'insiste sur ce fait, car ces deux personnages manient l'épée et maîtrisent les arts magiques. Chaque vertu se

rentes vertus à chacune desquelles correspond un sanctuaire. Pour y pénétrer et s'y recueillir il faut connaître le mantra à réciter et posséder la rune (clef permettant d'entrer dans le sanctuaire). Dans les paragraphes suivants, je vous révélerai toutes les informations concernant l'emplacement des runes et des sanctuaires, les mantras, les compagnons et même les plans des villes. Bien que je vous révèle tout ce

qu'il faut savoir pour connaître l'élevation partielle dans une des vertus, vous devez quand même remplir la partie rôle du jeu. C'est à vous de prouver que vous êtes digne de devenir un Avatar. Pour cela, il vous faudra parler avec les habitants, agir et répondre dans le sens de chacune des vertus et consulter, le plus fréquemment possible, le prophète royal Hawkwind. Ce dernier vous révélera les progrès

que vous avez faits dans chaque vertu, ainsi que le moment où vous serez digne d'aller vous recueillir dans les sanctuaires correspondants (pendant un, deux puis trois cycles). Attention, une fois devenu un Avatar partiel dans un domaine, il est encore possible de perdre ce statut. Donc ne vous risquez pas à enfreindre les principes fondamentaux qui vous auront été enseignés.



HONNETETE

On enseigne la vertu de l'honnêteté à Moonglow, cité des magiciens. Les principes fondamentaux de cette vertu sont assez évidents. Ne mentez



pas aux gens qui vous questionnent, ce volez pas les coffres en ville et surtout, n'arnaquez pas les commerçants. Mariah est la magicienne qui acceptera de se joindre à vous. Elle se trouve dans la clairière au nord-nord-ouest de la ville. Le coffre auprès d'elle recèle la rune. Utilisez la commande « search », surtout pas « open chest » (comme à chaque fois que vous aurez un objet à chercher). Le sanctuaire de l'honnêteté est situé sur l'île au nord de celle où se trouve Moonglow et le Lycaeum. Mantra : AHM

COMPASSION

Britain, haut lieu de la compassion est l'endroit où Iolo le barde vous rejoindra. Vous le trouverez sur l'autre rive de la rivière, au sud-est de la ville.



Vous trouverez la rune dans un renforcement au fond du couloir de l'auberge. Montrez votre compassion en faisant régulièrement l'aumône aux mendiants et en n'attaquant pas les créatures non maléfiques telles que les chauves-souris, les insectes, les serpents, les rats et les araignées. Le

sanctuaire se trouve dans les marécages, au sud du Lock Lake. A partir de Britanna, longez la côte en direction de l'est, jusqu'à l'embouchure de la deuxième rivière.

Mantra : MU.

BRAVOURE



C'est à Jhelom, la ville fortifiée, qu'est enseignée la bravoure. Son principe de base est d'aller au devant des créatures du mal et de ne fuir qu'en cas d'absolue nécessité, en tout cas le moins souvent possible. La rune se trouve dans la tour sud-est de la ville inaccessible normalement. Allez dans la chambre la plus à l'ouest de l'auberge dont la porte est fermée à clé, vous y trouverez un passage secret. Utilisez le sort « dispell » dans les couloirs reliant les tours entre elles. C'est dans l'autre chambre verrouillée de l'auberge que vous rencontrerez Geoffrey, le futur nouveau membre du groupe. Le sanctuaire de la bravoure se trouve sur l'île au sud de Jhelom. Mantra : RA.

JUSTICE

La ville correspondant à la vertu de la justice est Yew. Une fois encore l'attaque des créatures non maléfiques est en désaccord avec les principes



You have achieved partial
rehabilitation in the virtue of
justice
How art granted a mission?



d'une vertu. Au nord-ouest de la ville, quatre druides communient avec la nature. Parmi eux se trouve Jaana qui acceptera de se joindre à vous. Symbole de la justice, la ville de Yew possède une prison. C'est dans la cellule du haut que vous trouverez la rune. Le sanctuaire de cette vertu se situe à la pointe du cap, au nord-est de la cité. Mantra : BEH.

SACRIFICE

Difficile à atteindre. Minoc se trouve au nord du continent. On y enseigne les préceptes du sacrifice physique et matériel. Donnez aux pauvres de grosses sommes d'or et donnez de votre sang chez les guérisseurs. Julia est le personnage qui



vous rejoindra dans votre quête. Elle se trouve dans la maison des pauvres au nord-est de la ville. Au sud-est de Minoc, il y a l'échoppe du forgeron dans laquelle est la rune. Très facile d'accès, son sanctuaire se trouve sur l'île située sur un petit lac, à l'est des Bloody Plains. Mantra : CAH

Les vertus de Minoc

HONNEUR

Vous pouvez apprendre les fondements des préceptes de l'honneur à Trinaic : combattre de puissantes créatures, ne pas prendre les coffres en ville. L'éthique chevaleresque est défendue par Dupré, paladin de « profession ». Vous trouverez la rune dans le coin sud-ouest de la ville, près d'un magicien entouré de champs d'énergie empoisonnés. Le sanctuaire de l'honneur est situé près de la porte la plus au sud du continent, au pied des montagnes. Mantra : SUMM



L'éblouissement d'un héros passe.



SPIRITUALITE

Faites preuve de votre spiritualité en vous rendant régulièrement dans les sanctuaires et en étant assidu auprès du prophète Hawkwind. C'est à Skara-Brae que vous rencontrerez Shamino le nain, mais c'est dans la salle au trésor (accessible par la salle des gardes) du château de Lord British que se trouve la rune. L'emplacement du sanctuaire, qui avait donné lieu à une polémique dans la rubrique « SOS », est à la porte de Lune près de Miooc. Attendez la double nouvelle lune pour la franchir et y accéder.

Mantra : OM

HUMILITE



C'est à mon goût la plus difficile et la plus abstraite des vertus. Le seul conseil que je vous donnerais est : soyez humble. Vous trouverez la rune dans le coin sud-est de Paws. Le représentant de l'humilité est la bergère Katrina. Elle vous attend au sud-

ouest des ruines de Magincia (Lat K7) - Lon LL7). En arrivant au seuil de la ville, ne traversez pas le pont. Le sanctuaire de cette vertu n'est accessible que par bateau. Il se trouve sur la grande île, au milieu de l'océan.

Mantra : LUM



L'océan de devenir un Illuminé





Tous les personnages, à l'exception du berger et du guerrier, peuvent utiliser les arts magiques.

Pour lancer un sort, vous devez mélanger un certain nombre d'ingrédients dont le mélange donnera l'énergie nécessaire à son utilisation. Dans toute la documentation jointe au jeu, il y a toutes les recettes permettant de doser vos composantes magiques à l'exception des sorts les plus puissants. Il est également impossible d'acheter des racines de mandragore et de la belladone, ingrédients rares donnant accès à l'utilisation de sorts majeurs. Toutes ces informations indispensables sont dans ce chapitre, mais vous devez posséder le sextant. (Voir paragraphe OBJETS DIVERS.)

GATE TRAVEL :

cedre sulfureuse, perle noire et racine de mandragore (A,F,H).

RAPIDITÉ :

cedre sulfureuse, ginseng et mousse de sang (A,B,E).

RÉSURRECTION :

cedre sulfureuse, ail, ginseng, soie d'aiguille, mousse de sang et racine de mandragore (A,B,C,D,E,H).

RACINE DE MANDRAGORE :

coordonnées Lat D'G° - Lon L'G° à la double nouvelle lune (commande « search »).

BELLADONE :

coordonnées Lat J'F° - Lon C'O° à la double nouvelle lune également.

LE CRANE DE MONDAIN :

il se trouve au beau milieu de l'océan entre trois crois sang (Lat P'F° - Lon M'F°). Ne l'utilisez surtout pas, nous verrons son emploi le mois prochain.



RELIQUES MAGIQUES

Ces différents objets pourront vous être d'une grande aide au cours de votre quête. Certains d'entre eux sont même indispensables pour terminer le jeu. De même que pour le paragraphe de magie, le sextant sera indispensable pour localiser les coordonnées géographiques données ci-dessous.

ROUE H.M.S. :

cette roue permet de doubler le potentiel de résistance de votre bateau. Vous la trouverez dans la grande baie du sud du continent (Lat N'H° - Lon G'A°).

LA CORNE :

au nord de Jhelon, vous trouverez un petit chapelet d'îles dont l'une d'elles cache la corne d'argent (Lat K'N° - Lon C'N°). Utilisez-la lorsque vous serez à l'entrée de la vallée renfermant le sanctuaire de l'humilité.

LA CLOCHE DU COURAGE :

c'est la première des trois clefs ouvrant le portail des Abysses. Elle se trouve dans l'océan (Lat N'A° - Lon L'A°).

LE LIVRE DE VÉRITÉ :

c'est la seconde clef menant aux Abysses. Vous le trouverez dans la bibliothèque du Lycæum (sous R de Library). Utilisez une clef pour ouvrir la seule porte verrouillée de cette ville qui y amène.



LA BOUGIE DE L'AMOUR :



une fois n'est pas coutume, pour obtenir la bougie, le bateau est le seul moyen de transport. De temps à autres un tourbillon sillonne les mers de Britannia. Laissez votre embarcation se faire entraîner. Votre point d'arrivée sera le Lock Lake, d'où vous pourrez rejoindre la ville de Cove. Allez à l'est de la ville. C'est du temple de l'Ankh, dans le renforcement supérieur et à droite, que part un passage secret menant à la bougie, troisième et dernière clef.



ARMES ET ARMURES MYSTIQUES :



ce n'est que lorsque vous serez devenu un Avatar que vous serez digne de les porter. Les armes mystiques se trouvent dans la salle d'entraînement de Serpent Castle tandis que les armures sont cachées à Empath Abbey, dans la clairière située au nord-est.

OBJETS DIVERS

Buccaneers Den, le repaire des pirates est une mine d'or recelant divers articles tout aussi indispensables les uns que les autres. C'est ici que se trouve le quatrième magasin d'ingrédients magiques. Utilisez le sort « Dispell » au nord-ouest de Buccaneers

Den pour trouver l'entrée secrète. Le magasin de la guilde vend des bougies, des clefs, les gemmes et surtout un sextant qui vous permettra de faire le point dans vos recherches. Il existe un autre point de vente de la guilde situé à Vesper.



Un point favori d'un combat



Un point favori d'un combat



PATIENCE ...

C'est peut-être en vous laissant sur votre faim que s'achèvent les « Plans et Astuces » de ce mois-ci. Rassurez-vous, avec le contenu de cette aide de jeu, nul doute que le mois de novembre ne sera pas de trop pour vous mettre à jour. Quant à ceux qui ont déjà atteint le stade de l'Avatar, tenez encore un petit mois... ■

Wolfen



SOS

Je crois qu'il faut que je fasse un petit rappel. Il arrive que vos SOS me parviennent avec du retard lorsque vous libellez votre enveloppe au nom de SAM. Si votre bafouille concerne les SOS, précisez-le sur l'enveloppe. Surtout, n'hésitez pas à utiliser cette rubrique lorsque vous êtes coincés dans un jeu. Il me parvient beaucoup plus de réponses que d'appels à l'aide.

REPONSES AUX SOS

Le NINTENDO est à l'honneur avec Jeremy. Il répondra à toutes vos questions concernant Super Mario I et II, Megaman I, Double Dragon II, Zelda II, Simon's Quest, Duck Tales, Probotector, Rad Gravity, Teenage Mutant Hero Turtles, Life Force, Dragonball, Kung Fu, Punch-Out, Wizards & Warriors, Batman, Track & Field, Skate or Die, Super Volley Ball et Super Off Road. Envoyez une enveloppe timbrée à Jérémie Antoine, 16, rue du Bout-du-Val, 28300 Lees.

C'est à une bonne cinquantaine de jeux que David peut répondre. Si vous avez le moindre problème dans le liste qui suit, n'hésitez pas à lui envoyer une enveloppe timbrée avec vos nom et adresse. Super Mario Bros I et II, Wrath of the Black Manta, Rayou Billy, Zelda I et II, Xenious, Donkey Kong, Castlevania I et II, Super Off Road, Bad Dudes, Life Force, Dragonball, Top Gun, Double Dragon I et II, Section Z, Rygar, Punch Out, Ice Climber, Track and Field II, Goonies II, Kung-Fu, Trojan, Robocop, Bubble Bobble, Wizards and Warriors, Teenage Mutant Hero Turtles, Batman, Duck Tales, Snake Battle'n Roll, Sid Kears, Metroid, Probotector, Iron Sword, Megaman I et II, Bad Racer, Paperboy, Gradus, Fxanada, Bionic Commando, Fester's Quest, Solar Jetman, Ikari

Warrior, Silent Service, Bad Gravity, Barai Fighter, Gremilina II, Metal Gear et Stealth ATF. Envoyez une enveloppe timbrée à David Schuster, chemin de Prevoines, 44510 Caumont-sur-Orne.

Première apparition de la MEGA-ORGE dans les SOS de ce mois-ci. Rachid se propose de répondre à toutes vos questions concernant Altered Beast, Bambo III, Aero Flash, Moonwalker, Golden Axe, Mickey Mouse, DJ Boy, Shadow Dancer, Wonderboy III, E-Swat, Mystic Defender, Ghouls'n Ghosts, Strider, Super Real Baseball, Alex Kidd, Super Monaco GP, Strider et Airwolf. Il a également terminé les jeux NINTENDO suivants : Batman, Teenage Mutant Hero Turtles, Kung-Fu, Life Force, Simon's Quest, Super Mario Bros I et II, Pin Ball et Wizards and Warriors. Ecrivez à Rachid Lekhal, 10, rue Arthur-Fontaine, 93700 Drancy. Tél : 48 32 83 79.

Guillaume m'a envoyé des réponses à dix SOS déjà publiées. J'ai fait le classement tout de suite lorsque je me suis aperçu qu'une liste était au verso. Il répond à tous vos SOS concernant les jeux NINTENDO suivants : Batman, Megaman I et II, Zelda I et II, Super Mario Bros I et II, Castlevania I et II, Life Force, Teenage Mutant Hero Turtles, Duck Tales, Bad Dudes, Kung-Fu, Double Dragon II, Double Dribble, Dr

Mario et Tetris. Voici maintenant sa liste de jeux GAME BOY : Castlevania, Gremilina II (jagu's au niveau 4), Super Mario Land, Gargyle's Quest, Tetris, Batman, TMNT, Contra, Skate or Die (niveau 5), Solar Striker (niveau 5), Double Dragon, Probotector et Kwikr (niveau 15). Contactez Guillaume par courrier, plus une lettre timbrée pour les plans. Guillaume Gtc, 260, rue Marc-Seguin, 93700 Guillebrand.

Danien termine de fond en comble Zelda II, sur NINTENDO bien sûr. A ce titre, il accepte de répondre à toutes vos questions sur ce jeu. Appelez-le au 78 44 07 00, tous les jours sauf le mardi et le vendredi. En cas d'absence laissez un message avec votre numéro de téléphone. Et encore une liste de jeux que je viens de déposer. Sebastian a terminé tous les jeux MASTER SYSTEM ci-dessous. Il se propose de répondre à tous vos SOS concernant : Ultima IV, Miracle Warriors, Spellcaster, Y's, Wonderboy I II et III, Shinobi, Zillion, Secret Command, Moonwalker, Global Defense, Banana, California Games, Golden Axe, Vigilant, FC Grand Prix, Tennis Ace, Mickey Mouse, Power Strike, Altered Beast, Zaxxon 3-0, Double Dragon, Out Run, Trambol, Aster Adventure, Kung-Fu Kid, Scramble Spirit, Closed Master, Casino Games, Choplifter, Paperboy, Ghostbusters et Action Fighter. Sébastien Petit, 35, rue Raymond-Saval, 91210 Boquecourbe. Tél : 65 75 81 98.

Ardayan peut répondre à toutes vos questions concernant les jeux NINTENDO suivants : Zelda I et II, Super Mario Bros I et II, Megaman I et II, Castlevania, Batman, Robocop, Life Force, Fxanada, Metal Gear et Double Dragon. Il peut également répondre aux SOS se rapportant aux jeux GAME BOY cités ci-après : Super Mario Land, Nemesis, Duck Tales, Castlevania, Teenage Mutant Hero Turtles, Bat

man, Gargyle's Quest, Robocop, Contra, Spideeman, Gremilins II, Double Dragon et E-Type. Vous pouvez le contacter en appelant le (1) 69 30 45 38.

Pour l'instant, la plus importante liste de jeux du mois m'a été envoyée par François. En plus de ça, sa liste est multiconsole. Commençons par les jeux NINTENDO qui n'ont plus de secrets pour lui : Section Z, Duck Tales, Metroid, Super Mario I et II,

LA REPONSE DU MOIS

Il s'appelle Christophe, et il a été tiré au sort. Il sera donc annoncé dès le mois de décembre, et pour un an, à PLAYER ONE. Il possède trois consoles et se propose de répondre à vos questions se rapportant aux jeux GAME GEAR suivants : Shinobi, Psychic World, G Luch, Columns et Wonderboy ; aux jeux GAME BOY suivants : Duck Tales, Double Dragon, E-Type, Nemesis, Super Mario Land, Batman et Teenage Mutant Hero Turtles ; et enfin aux jeux MASTER SYSTEM suivants : Black Belt, Wonderboy I, II et III, Spellcaster, Batman, California Games, Alex Kidd in High Tech World, Zillion I et II, Shinobi, Golden Axe, Mickey Mouse, Altered Beast, Double Dragon, Givellius, Kung-Fu Kid, E-Swat, Captain Silver, E-Type et Pro Wrestling. Ecrivez à Christophe Moutier, allée de Choucrières, bât. E, 91300 Villemonais-sur-Orge ou téléphonez au (1) 69 46 00 57.

Megaman I et II, Zelda I et II, Wrath of the Black Manta, Ghost'n Goblins, Gun Smoke, Bad Gravity, Pro Wrestling, WrestlingMania, Kung-Fu, Fxanada, Castlevania I et II, Bush'n Attack, Teenage Mutant Hero Turtles, Tetris, Top Gun, Dragon Ball, Barai Fighter, Mach Rider, Skate or Die, Batman, Goonies II, Rayou Billy, Gradus, Life Force,

Robocop, Spy vs Spy, Trojan, Red Racer de Road, Blonic Commando, Tester's Quest et Rygar. Sur MEGADRIVE, il peut répondre à vos SOS se rapportant à : Mickey Mouse, Revenge of Shinobi, Shadow Dancer, Last Battle, Super Monaco GP, Mystic Defender, Ghostbusters, Forgotten Worlds, Populous, Ghouls'n Ghosts, Sonic et Alex Kidd. Pour terminer sa liste GAME BOY : Batman, Alleyway, Boulder Dash, Skate or Die, Dr Mario et Fit of the North Star. Contacter François Gautier, gendarme, bit. B n° 3, 76270 Neuchâtel-en-Bray.

Elvis s'engage à répondre par courrier à toute question PRÉCISE concernant Super Mario Bros I et II, Nintendo World Cup, Dark Tales, Dragonball, Zelda I, Megaman I et II, Fozzabada, Double Dragon II, et Kung-fu sur NINTENDO bien sûr. Envoyez une enveloppe timbrée à Elvis Ferrer, 21, rue de l'Horloge, 63200 Riom.

Si vous éprouvez le moindre difficulté avec Super Monaco GP, Budakan, Rambo III, Alex Kidd, Shinobi, Wonderboy III, Golden Axe, Moonwalker, Mickey Mouse, Ghouls'n Ghosts, Alite red Red Italia 90, Super Hang-On, Thunder Force II, Spiderman, Dick Tracy, John Madden American Football, Populous et Sonic sur MEGADRIVE : à Ghostbusters, Rampage, Fire and Forget II, Alex Kidd in Miracle World, Wonderboy III, Shinobi, Alex Kidd, Tennis Ace, Rocky, Great Football, Double Dragon et Casto Games sur SEGA MASTER SYSTEM : à Hyper Load Runner, Spiderman, Chessmaster, Gargoyles's Quest, Tetris, Solar Striker, Mickey Mouse et Super Mario Land sur GAME BOY : et, enfin, à Blue Lightning et Chip's Challenge sur Lynx, envoyez une enveloppe timbrée avec vos noms et adresse à Pierre Delarbes, 4, rue Claude Monet, 95330 Demont.

Encore une liste millionnaire. Francky s'engage à répondre à vos SOS concernant Sonic the Hedgehog, Shadow Dancer, Ghouls'n Ghost, Knock-Out Bowling, World Cup Halls 90, Golden Axe, Mickey Mouse sur MEGADRIVE : Mickey Mouse sur

MASTER SYSTEM : G G Shinobi sur GAME GEAR : Super Mario Land sur GAME BOY et une quantité industrielle de jeux NINTENDO. Envoyez deux timbres à Francky Denis, 60, rue Fernand Durbec, 95870 Bezons.

Solstice (NINTENDO)

Pour obtenir les boîtes allées, il faut faire tomber un bloc sur la tête du monstre, il se contournent son déplacement, puis sauter sur le monstre jusqu'à ce qu'il l'amène à son but.

Fantasy Zone I (SEGA MASTER SYSTEM)

Pour te débarrasser du boss de deuxième niveau, place-toi en haut et à droite de l'écran. A l'apparition de celui-ci, tire une « heavy bomb », replace-toi immédiatement au centre de l'écran, puis fais un balayage horizontal pour détruire ce qu'il en reste. En te qui concerne le boss du 8^e niveau, achète le « 7 way shot » pour détruire tous les serpents à l'exception du dernier. Largue une bombe lourde lorsqu'il se placera au dessous de toi.

Zelda II (NINTENDO)

Il a fallu attendre deux numéros pour que l'un d'entre vous m'envoie l'emplacement des containers de magie. Le premier container est situé au-dessous du château du nord, le deuxième se trouve sous un rocher, pris de l'oe ou vous avez trouvé le marais, le troisième est à l'ouest de Maze Island et, enfin, vous trouverez le dernier à Niddeen Town, Mercl Swords. Eric a omis de m'indiquer son nom de famille, j'espère que les indications postales seront suffisamment précises pour arriver à bon port. Il est quand même en mesure de répondre à tous vos SOS concernant les jeux NINTENDO suivants : Bayon Billy, Castellania, Double Dragon I et II, Gradius, Greenlites 2, Gunsmoke, Kung-Fu, Life Force, Probotector, Robocop, Bush'n Attack, Section 2, Skate or Die, Snake Rattle'n Roll, Trojan, Tetris, Dark Hunt, Blades of Steel, Double Dribble, Ice Hockey, Punch-Out, Red Racer, B.C. Pro Am, Super Off

Road, Truck & Field II, World Wrestling, Buck Tamen, Blonic Commando, Dark Tales, Dragonball, Goolies II, Zélie I et II, Megaman I et II, Metroid, Robowarrior, Rygar, Simon's Quest, Super Mario Bros I et II, Teenage Mutant Hero Turtles, Wizards & Warriors, Wrath of the Black Manta, Bubble Bubble, Donkey Kong, Kid Icarus, Adventure of Lolo, Solomon's Key, Pla Ball, Ghostbusters, Galaga, Piebot, Popeye, Xevious et Escorbille. Sur GAME BOY : Spiderman, Double Dragon, Dr Mario, Gargoyles's Quest, Qix, Super Mario Land, Tennis et Wizards and Warriors : sur SEGA MASTER SYSTEM : Fantasy Zone I, Alex Kidd in Enchanted Castle, Black Belt, Bang'Fu Kid, Space Harrier, Casto Games et Shinobi : et, pour terminer, le seul jeu LYNX qu'il s'ennuie : Gates of Zendocon. Ecrivez lui au bit. I 53, square de Montgeoffroy, Clairefontaine, 49300 Cholet.

SOS

Double Dragon (GAME-BOY)

Dans le troisième monde, Game-Boymen se retrouvent confrontés à deux chéists qui l'empêchent de franchir le pont. Quelqu'un pourrait-il lui donner une technique de combat ? Envoyez-lui la solution au Game-Boymen, 29, rue Eugène Jacquet, bat. I Apt B2, 59000 Lille, ou téléphonez lui au 20 06 88 44.

Wizards and Warriors (GAME-BOY)

Durant l'exploration du monde 2-3, Annee Delme se retrouve face à un crâne qui s'ouvre. Là, il a essayé tout un tas de trucs différents, mais apparemment pas la bonne solution. Que faire ?

Chevaliers du Zodiaque (NINTENDO)

Frédéric recherche désespérément le chevalier d'or dans son sanctuaire. Frédéric Cavalle, 4, rue des Lauriers-Amisables, 30620 Uchaud.

PC ILID II (NEC CORE GRAFX)

Après de longues et infructueuses recherches, Mathieu se

désespère de trouver un jour le fameux passage secret dans le monde onéigi.

Paranoïa (NEC CORE GRAFX)

Encore un SOS de Mathieu. Après le premier rocher qui sort de terre, une boule s'oppose farouchement à ce qu'il aille plus loin. La solution ne devrait pas être bien compliquée.

Zélie II (NINTENDO)

Tiens ! voilà peut-être un cousin de notre Crevette nationale qui a besoin d'aide. Il voudrait savoir comment s'y prendre pour venir à bout du gardien du quatrième palais (le fontaine). Envoyez votre réponse à Alexandre Drevet, 39, rue Jéles-Lafèvre, 92400 Courbevoie.

Alex Kidd in High-Tech World (SEGA MASTER SYSTEM)

Quelqu'un serait-il en mesure de dire à Maxime ce qu'il doit faire avec les huit morceaux de la carte.

Indiana Jones (SEGA MASTER SYSTEM)

Encore un SOS de Maxime. Il est bloqué au 4^e niveau, à l'endroit où il faut escalader de gynécates portes en bois.

Bad Dudes (NINTENDO)

David se heurte au gardien de la forêt en armure. Qui peut lui expliquer comment s'y prendre pour le vaincre ?

California Games (NINTENDO)

Thierry maîtrise à peu près bien toutes les épreuves à l'exception de celle du surf. Systématiquement la vague le « jette » hors de l'écran.

Un problème dans un jeu ? Posez votre question sur 3615 Player One, rubrique SOS.

ROCKE



Hé ! Quel est ce bolide qui vient de traverser le ciel ? Un oiseau ? Un avion ? Superman ? Noon, ce missile est le Rocketeer, l'homme-fusée créé par Dave Stevens, l'un des meilleurs dessinateurs américains de BD actuel. Rocketeer, le film crève les écrans le 18 décembre. Prêts pour le décollage ?

TOP GUN

Los Angeles, 1938. Un jeune cascadeur aérien, Cliff Secord (Bill Campbell) peaufine son nouveau numéro de voltige aérienne en compagnie de Peewy (Alan Arkin), son vieux compagnon expert en mécanique. Les deux hommes ont investi toutes leurs économies dans un nouvel avion qui leur permettra, ils l'espèrent, de laisser enfin tomber leur job ringard. C'est (enfin !) que Secord pourra éblouir les foules avec sa maîtrise du manche à balai ! C'était sans compter avec le mauvais sort puisque la veille même de la première exhibition, l'avion de Secord est détruit au cours d'une poursuite mouvementée qui oppose des agents du FBI et des gangsters. Effondré, Cliff découvre, caché dans son

hangar par un des bandits, un mystérieux appareil. L'examinant avec Peewy, il comprend qu'il s'agit d'une machine inconnue, une sorte de fusée portable qui, placée sur le dos d'un homme, permettra à celui-ci de voler ! Aussi vite qu'un météore ! Le sang de Secord ne fait qu'un tour : avec un tel prodige, il pourra rattraper ses finances, subjugué le public, inscrire son nom au panthéon des pilotes et accomplir le rêve d'Icare ! Tout ne va pas être aussi simple puisque la machine est un prototype ultra-secrété dérobé des bureaux d'études de Howard Hughes, le célèbre magnat de l'aviation. Le FBI est toujours sur les dents car les gangsters de Eddie Valentine (Paul Sorvino) traquent toujours l'appareil. A quelles fins ? Et que veut donc faire dans cette histoire le grand acteur

Neville Sinclair (Timothy Dalton) ? Que veut-on faire de Pengin ?

GRAPHIC NOVEL

Vous remarquerez peut-être que, au générique du film, la BD Rocketeer est appelée « Graphic Novel » et non comic-book. Les Graphic Novels (littéralement « romans graphiques ») sont aux Américains l'équivalent de nos albums. Le nom a été de plus en plus utilisé à partir de la fin des années 70, au moment où apparaurent des

éditeurs dits « indépendants », en opposition au mega-congrès comme Marvel (Spider-Man) ou DC Comics (Batman). Rocketeer, la BD, commença dans Starliner, un comic-book de Pacific Comics, le premier éditeur indépendant (disparu depuis). Si le générique parle de Graphic Novel, c'est bien évidemment parce que les épisodes de Rocketeer ont été rassemblés en album (chez Eclipse Comics) mais aussi parce que, pour l'écrasante



Ne manquez pas Teletoon, tous les dimanches à 9 h 45 sur FR3 (dans « Jef »), émission-TV qui présente l'actualité en matière de dessins ani-

TEER : LE FILM !



Novel ou un comic-book, c'est tout simplement un chef-d'œuvre de la BD, un des meilleurs trucs publiés aux States et sur toute la planète depuis des lustres. L'auteur, Dave Stevens, est, ou s'en doute, un fox des années 30 et de l'avant-garde de cette époque. Ce jeune homme charmant est aussi un dieu du dessin qui se fait une joie de conjuguer passion et boulot. Comme Thomas est incroyablement doué, *Rocketeer* conjugue authenticité de la

reconstitution et esprit macabre des BD et films d'aventure de l'époque (les « cliffhangers », pas étonnant alors que le héros du *Rocketeer* s'appelle Cliff !). Bref, si vous avez un tant soit peu l'envie d'être une personne de bon goût, découvrez la BD *Rocketeer* ! Et le film ?

TOUCHSTONE

majorité des Yankees, le mot « comic-book » a un côté péjoratif qui évoque des BD débiles, aux costeurs violents, lues par les gamins et des adultes attirés et sans espoir de guérison. On en est et il en a peu plutôt rigolo de voir ça au générique. Hormis quelques moments comme *Dick Tracy*, *Superman* ou *Batman*, qui font maintenant partie du patrimoine culturel US, la plupart des BD américaines semblent encore condamnées au mépris le plus injustifié. C'est comme ça que j'ai ressenti ce « Graphic Novel » du générique. A se demander si Touchstone Pictures, la compagnie de prod', craignait d'investir ses millions de dollars sur un vulgaire « comic-book »...

ENTRE DEUX GUERRES

Peu importe finalement que *Rocketeer* soit un Graphic

ou l'a dit, *Rocketeer* est une présentation de Touchstone, la branche « adulte » de Disney. Raserons tout de suite la foie, il ne s'agit pas ici d'une adaptation diluée de la BD, comme pour *Dick Tracy* (sympa à mon avis), l'ambiance de ce damné Graphic Novel est totalement respectée. On ne s'arrêtera pas aux comparaisons de détail il y a bien sûr des différences mais l'esprit du comic-book est là ! La girlfriend de Cliff n'est plus le célèbre mannequin Betty

Page, c'est une jeune figurante d'Hollywood qui, ô miracle ! des yeux, est incarnée par Jennifer Connelly (Phénomène, *Hot Spot*). Bref, les fans de la BD seront amplement satisfaits

appréciable qu'il y a une vraie histoire, saue, inoffensive, tout public, ce qui me fait dire que *Rocketeer* constitue un solide



et racé divertissement familial. Good ! J'ajoute que les acteurs sont irréprouchables - Bill Campbell EST Cliff Secord, Jennifer Connelly est... adorable et les méchants le sont (ceux qui ont vu le *Affranchi* retrouveront avec plaisir Paul Sorvino, le chef du film de Scorsese). Il y a bien sûr Alan Arkin et Timothy O'Leary Dalton, leurs noms valent tout dire. Bref, c'est cool !

DINERO

Malheureusement, le film n'est complètement terrassé aux States. Il faut dire que T2 sortait à peu près au même moment. Sur que face à une telle plongée dans le futur, un film d'action rétro comme *Rocketeer* avait peu de chances de séduire les masses américaines mais, je suis certain que nos chers Playbirds ont digéré T2, et qu'ils ne boudent pas *Rocketeer*. Ce serait une erreur, pire, une faute de goût !



més avec force entretiens et extraits. C'est tellement bon qu'on espère que, bientôt, Teletoon durera deux fois plus longtemps ! Reprise les mercredis à 17 h 45.

DAVE "ROCKETEER" STEVENS



Playeur One a eu le privilège de s'entretenir avec Dave Stevens, le père du Rocketeer. Lisez vite ces lignes si vous ne connaissez pas encore Dave Stevens : cet homme est déjà une légende de la bande dessinée américaine !

MAGIE

Dave Stevens est magique. Ce jeune artiste américain a réussi en quelques dizaines de planches à créer un héros suffisamment fort pour intéresser les magnats d'Hollywood (voir pages suivantes) et faire craquer des milliers de fans de BD ! Pourquoi ? Tout simplement parce que Dave Stevens a réussi à marier le punch des comics américains avec l'élégance et le perfectionnisme des BD européennes. Rappelons que, dans la majorité des cas, les dessinateurs US travaillent dans des conditions industrielles. Tout est fait en studio. Un tel crayonne, un autre colore, un autre coterie... A l'arrivée, on a souvent pas loin de dix personnes pour vingt planches ! Ajoutez à cela des conditions d'hyperrentabilité et un mépris souvent scandaleux des droits des auteurs (dans les grands studios, ils ne sont pas propriétaires des droits des personnages qu'ils ont créés !) et on obtient ponctuellement une BD faite à la chaîne ! Dans ces conditions, seuls les talents les plus puissants arrivent à imprimer leur marque (voir Jack Kirby, père de la plupart des stars de chez Marvel qui a travaillé avec bonheur pendant des décennies). Heureusement, une petite révolution s'est pro-



duite quand apparurent les éditeurs « indépendants », de modeste envergure, qui appliquaient les règles européennes dont jouissent nos artistes. Du temps pour dessiner, les droits qui reviennent aux créateurs... Les dessinateurs pouvaient respirer. Voilà, très, très grossièrement, résumés le tournant du début des années 80 de la BD américaine. C'est dans ces conditions qu'est né le Rocketeer enfant d'une merveille d'artiste, un homme qui alliait donc cette fameuse force « comics » et ce raffinement européen. Graphiquement, Stevens se situe en descendant de grands artistes des années 50 et 60 tels que Frank Frazetta (les couvertures de Conan chez J'Au Lu) ou Dan Barry (les meilleurs épisodes de Guy L'Eclair/Flash Gordon). Stevens a produit peu de BD l'album Rocketeer, des



INTERVIEW

Playeur One : Qu'as-tu pensé du film ?

Dave Stevens : Oh, je l'aime ! Je pense qu'il est très, très proche de la bande dessinée et je crois qu'il est fidèle à ce que nous voulions faire en dehors de deux ou trois traces qui ne figurent pas à l'écran.

P.O. : As-tu suivi le tournage de près ?

D.S. : Oui. J'ai fait partie de l'équipe et j'étais tous les jours

sur le plateau. J'ai suivi ce projet de bout en bout, de la production aux derniers moments ! J'ai été vraiment très impliqué. J'ai travaillé avec les scénaristes et les gens de la direction artistique.

P.O. : Que penses-tu des résultats du film au Box Office américain qui ont pu être-ils très décevants ?

D.S. : Eh bien, le film a rapporté à ce jour environ 55 mil-

liers de dollars et j'avoue être très déçu car je pensais qu'il faisait le double ! Je pense que c'est un bon film et je crois que les résultats s'expliquent par la campagne publicitaire qui l'a présenté comme un film « réservé » uniquement aux tout petits enfants alors que ce n'était pas le cas. Espère qu'en Europe on comprendra que Rocketeer est aussi un film pour tous ceux qui aiment l'aventure et aussi les fans des années 30.

P.O. : Quels sont tes projets ?
D.S. : Je ne veux plus faire de BD. Ça a toujours été pour moi un hobby que je satisfaisais quand l'envie me prenait, ce qui a toujours été très rare. En ce moment, je travaille sur un nouveau film, toujours avec la compagnie Largo (productrice de Rocketeer NDLR) et Charles Gouyon, une des personnes qui ont produit Rocketeer. On en est seulement au tout début et je ne préfère pas en parler car je suis très superstitieux ! Je ne veux pas nous attirer le mauvais sort ! Je fais aussi des posters et des livres d'illustrations que je pense apporter en France lors de ma venue pour la sortie du film (on vous en reparlera).

P.O. : Que penses-tu de la BD américaine moderne ?
D.S. : Je ne suis pas trop branché par la BD. Je ne la suis pas de près. C'était déjà le cas quand j'étais petit. Il y a une poignée de choses attirantes mais je trouve que 90 % des comics sont décevants. Je suis plutôt branché par la BD européenne

Je me rappelle que, lors d'un séjour à Paris il y a six ans, Dave louait le talent d'Yves Chaland, allant même jusqu'à proclamer que les albums de ce dessinateur étaient à ses yeux nettement supérieurs aux siens ! C'est dire son admiration pour nos BD !

P.O. : Qu'as-tu aimé comme films récents ?
D.S. : J'ai beaucoup aimé les Commitments... Euh, j'ai un trou... Attends... Ah, ouai ! Füber King, Thebus-et Louise... Murrin... Dis-moi des titres ?
P.O. : Terminator 2 ?

D.S. : Eh bien, je ne l'ai pas encore vu ! Pareil pour Robin des Bois ! Je me sens coupable car ce sont les deux grands succès de cet été !

P.O. : Aimes-tu les jeux vidéo ?
D.S. : J'y ai joué. Je les trouve « fun » mais je suis plutôt branché par les livres. J'ai vu les jeux Rocketeer. Il y en a deux, un soit interactif d'IBM dont je trouve les graphismes fantastiques ! Je leur ai fourni de la documentation et je trouve qu'ils ont fait un super job ! Le deuxième est fait par Nintendo et je trouve que le graphisme rappelle celui des Super Mario. Pour moi, ce n'est pas très intéressant.

P.O. : Penses-tu que le fait que Rocketeer ait été adapté en film te donne un plus par rapport aux autres dessinateurs ?
D.S. : Eh bien, j'aime penser que je n'ai pas d'ennemis et que je n'ai aucun problèmes avec qui que ce soit. Je me sens chanceux d'avoir des contacts différents et je crois que je suis plutôt un artiste grand public qu'un dessinateur qui se consacre seulement aux comics. Je vois des gens d'horizons divers et j'ai pas mal d'amis un peu partout.

Pour simplifier, disons que Dave Stevens fait en quelque sorte partie de « l'aristocratie » des dessinateurs et qu'une



dessinateurs et qu'une position comme la sienne ferait baver d'envie pas mal de ses confrères pour qui une reconnaissance à Hollywood serait une promotion sociale exceptionnelle. (Carrément ! mais peinez aux centaines de dessinateurs américains quasi anonymes en dehors du cercle ultra-étroit des fans de comics. Quoiqu'il en soit, Dave Stevens n'a certes pas usurpé sa place à Hollywood).

P.O. : Qu'est-ce qu'une journée typique pour toi ?
D.S. : Je me réveille. Je dessine. Je prends des rendez-vous. Je passe beaucoup de temps au téléphone. Je donne des interviews. C'est très chargé ! (Rires).

P.O. : Que fais-tu pour t'amuser ?
D.S. : Je prends en photo des femmes ! Ha ! Ha ! Ha ! Je dessine des pin-ups, je fais du Gra-

ffiti Art ?
P.O. : As-tu un mot à dire à tous les *Playboy*ids ?

D.S. : Allez voir le film ! Et, surtout, soyez certain que ce n'est pas un film uniquement pour les enfants et qu'il devrait plaire à tous ceux qui aiment l'action et le rythme des films d'autrefois !

Et on ajoutera que, bien sûr, c'est fait avec les moyens d'aujourd'hui. Diable ! Voilà une définition que l'on pourrait aussi appliquer aux *Indians Jones* ! ■

IND ATA



ATTENTION !!
 Consultez régulièrement la rubrique « Reportage » de notre Minute : vous pouvez y gagner des places de concert et des albums de BD ! Ce mois-ci (entre autres) : COX ALBUMS ROCKETEER A GAGNER !! Ne les ratez pas ! Joyeux Noël à toutes et tous et BOOOOOOOONNE ANNEEEEEEE !!

assise, à joie, la vente par correspondance ! L'édition française (Comics USA/Cléart), quant à elle, est facilement trouvable auprès de tout libraire sensé.

REPORTAGE

NES

Le Top 10 Nes est établi en fonction des votes recueillis sur le 34 15 Nintendo

TOP 10

TOP 10

Le Top 10 Master System est établi avec la collaboration de Sega France

MASTER SYSTEM

1 BATMAN

2 DOUBLE DRAGON 2

3 SUPER MARIO 2

4 DUCK TALES

5 CHEVALIERS DU ZODIAQUE

6 HERO TURTLES

7 A BOY AND HIS BLOB

8 AIRWOLF

9 BAYOU BILLY

10 SUPER MARIO

1 SONIC

2 MICKEY

3 SUPER MONACO GP

4 SPIDERMAN

5 PACMANIA

6 SHINOBI

7 ALIEN STORM

8 WORLD CUP ITALIA

9 MOONWALKER

10 WONDER BOY 3

MEGA DRIVE

Le Top 10 Megadrive est établi avec la collaboration de Sega France

Le Top 10 Game Boy est établi en fonction des votes recueillis sur le 34 15 Nintendo

GAME BOY

Le Top 10 Nes est établi avec la collaboration de Soudipong

NES

1 SONIC

2 MICKEY MOUSE

3 SHINOBI

4 STREETS OF RAGE

5 SPIDERMAN

6 SUPER MONACO GP

7 ALIEN STORM

8 MOONWALKER

9 DECAPATTACK

10 PHANTASY STAR 3

1 SUPER MARIOLAND

2 DUCK TALES

3 HERO TURTLES

4 BATMAN

5 GARGOYLE'S QUEST

6 GREMLINS 2

7 R-TYPE

8 ROBOCOP

9 CASTLEVANIA

10 DR MARIO

1 HIT THE ICE

2 PC KID 2

3 1941 (SGX)

4 FINAL MATCH TENNIS

5 SUPER LONG NOSE GOBLINS

6 DRAGON EGG

7 POPULOUS (CD)

8 SPRIGGAN (CD)

9 F1 CIRCUS 91

10 POWER ELEVEN



EXCLUSIVEMENT DISPONIBLE SUR CONSOLE

Nintendo



**CORE
GRAFX
PUISSANCE 5**

1290 Frs*

**1 CORE + 1 JEU
+ 2 MANETTES +
1 ADAPTEUR 5 JOUEURS**

**PC ENGINE GT ET SUPER GRAFX:
100% COMPATIBLES AVEC LES
JEUX DE LA CORE GRAFX**

**SUPER GRAFX + 1 JEU
1490 Frs***

**PC ENGINE GT
+ 1 JEU
2490 Frs***

**CD ROM + CORE PUISSANCE 5
3990 Frs***

**CD ROM
2990 Frs***

**CORE GRAFX + 1 JEU
999 Frs***



SODIPENG

**TOUS LES MOIS GAGNEZ DES CONSOLES,
DES JEUX, DES PINS EN JOUANT SUR
3615 code SODIPENG**

**HOT LINE
(16)99.08.95.72**

**DES DIZAINES
DE JEUX
PC ENGINE
A GAGNER
TOUS LES MOIS**

Remplissez ce coupon et
retournez le à:

**SODIPENG
BP 2 56200 LA GACILLY**

SODIPENG

-BP 2- 56200 LA GACILLY

Revendeurs:

Nom:

Adresse:

Ville:

Code postal:

